3 CD

W sprzedaży także wydanie z DVD

CLICK!

nr indeksu 351555
NR 5/2004
ISSN 1509-0558
6 kwietnia 2004
8.90 zł (w tym 7% VAT)

PEŁNA POLSKA WERSJA:

GABRIEL KNIGHT 3

Stań do walki z pradawnym złem czającym się w małej, francuskiej mieścinie. Ta przygodówka 3D przestraszy cię na śmierć!

4 urodziny CLICKA!

Do wygrania 135 gier oraz 2 rowery górskie!



H&D 2

Powrót na pola bitewne II wojny światowej. Czas łomotać kolbami w drzwi! Najlepiej nocą...

Sacred

Jeśli tęsknisz za atmosferą Diablo, to Sacred pomoże ci przetrwać do trzeciej części

FarCry

Przepis krótki, jak zmienić rajską wyspę w płonące piekło

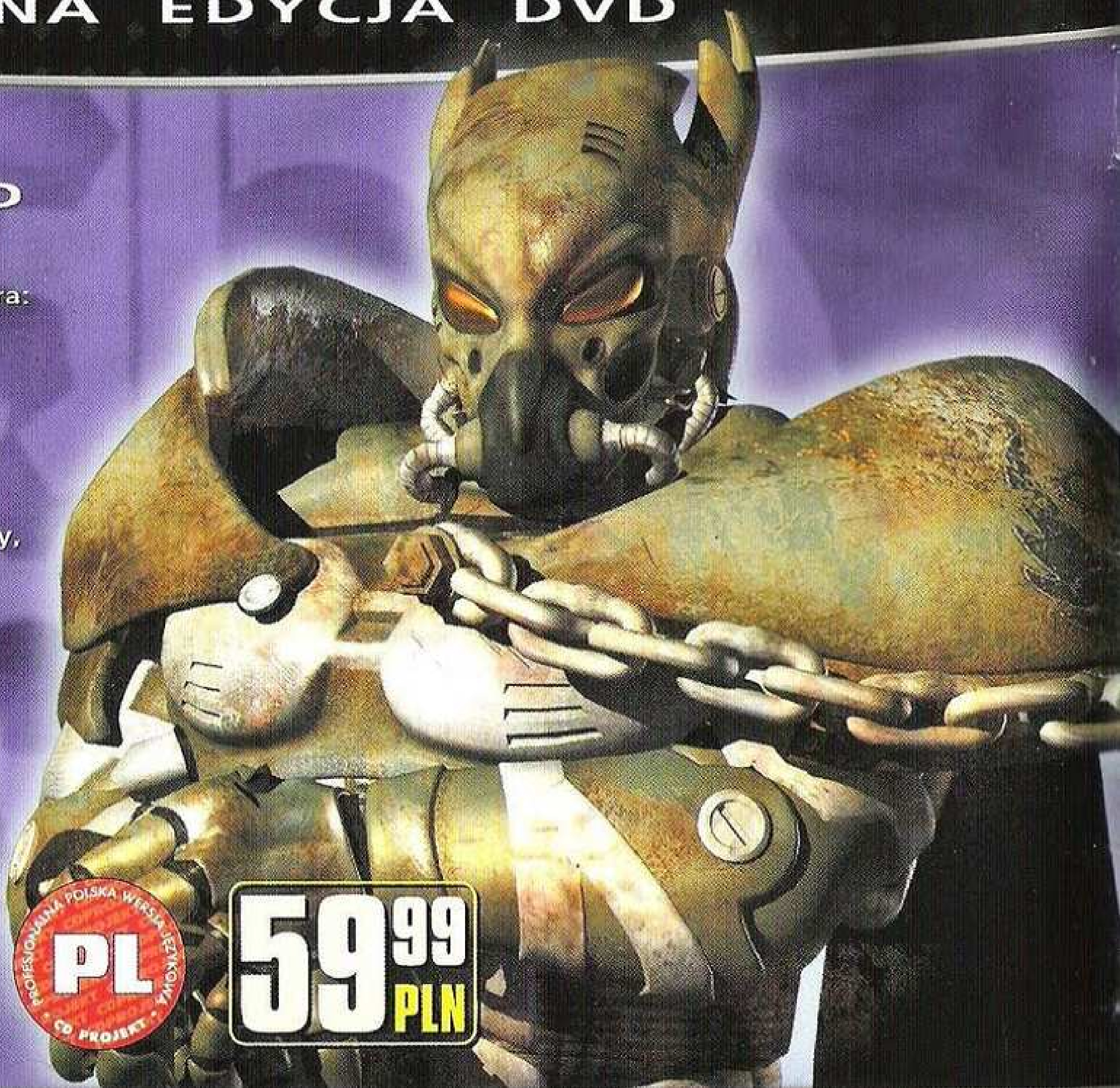


recenzja + poradnik

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Rozpraw się z kumplami

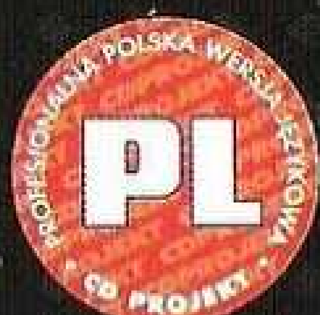
Gry online, w szczególności FPP i RPG, zyskują coraz większą popularność. Z artykułu dowiecie się, w co warto zagrać i jakie programy są do tego niezbędne







W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:





SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży





SAGA Icewind Dale
W sklepach od maja

ToCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

- 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraksy
- Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera **maj 2004**	Wersja językowa **polska**
Cena **99,90 PLN**	Info **http://samochody.cdprorojekt.info**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

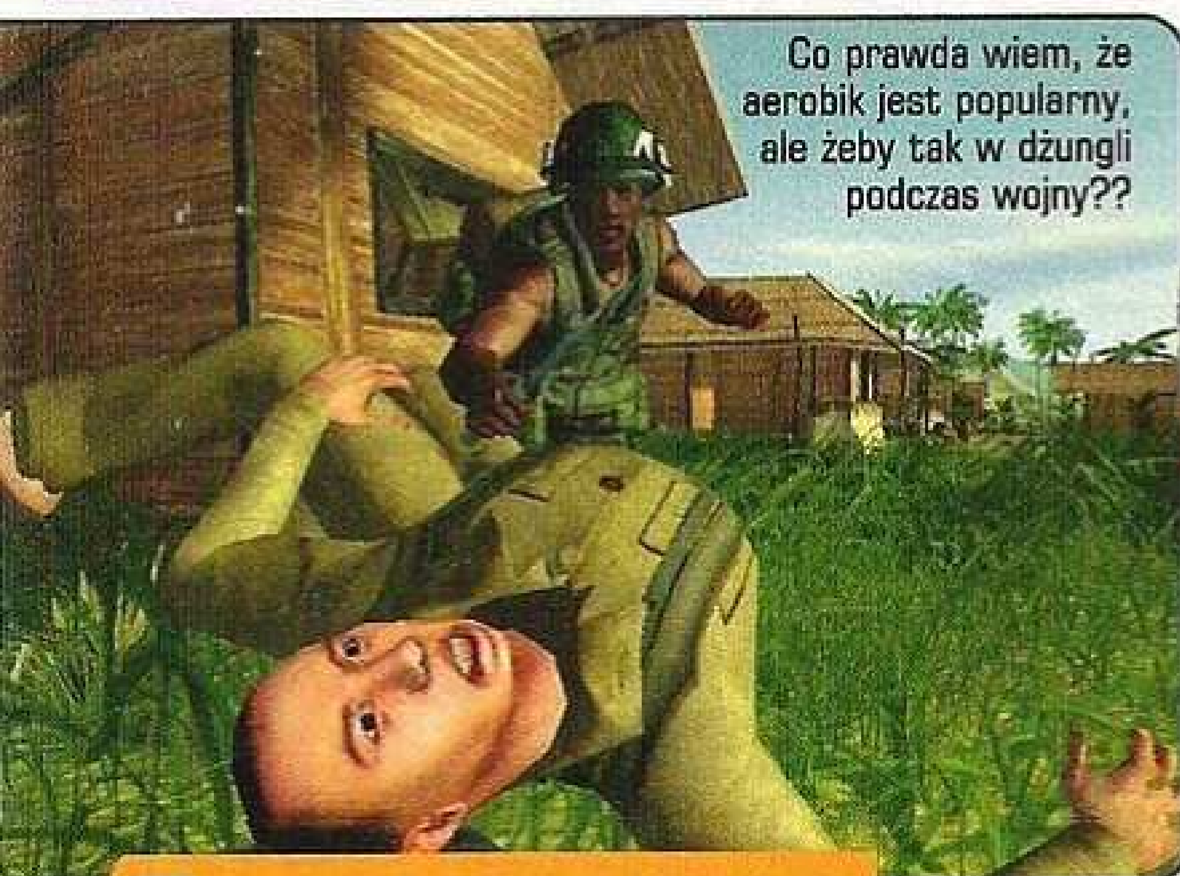








Zapowiedzi



Co prawda wiem, że aerobik jest popularny, ale żeby tak w dżungli podczas wojny??

Temat numeru

Recenzje

następny CLICK! – 11 maja



Szaleni naukowcy zawsze muszą wyprodukować w labo jakiegoś paskudnika – o, na przykład takiego jak ten tu

Każdy prawdziwy mężczyzna musi czasem dać w zęby Obcemu. Taka tradycja

Poradniki

Nie tylko gry



Aby zabłysnąć w nowym SPLINTER CELL, będziesz musiał się dobrze skradać :-)



Hej, panopku, gdzie się pchasz na wojnę z taką malutką pukaweczką?!

Świętujemy...

Gdy ponad cztery lata temu powstawał CLICK!, wiele osób pukało się znacząco w czoła, mówiąc: „Kto kupi kolejną gazetę o grach?". Kilka miesięcy później, gdy zapadła decyzja o regularnym wydawaniu pisma, niedowiarkowie prorokowali nam nie więcej jak kilka miesięcy istnienia. Później jeszcze wiele razy mogliśmy usłyszeć, jak to konkurencyjne tytuły (obecnie spoczywające w spokoju) rozniosą nas na strzępy... I w ten oto sposób obchodzimy...

CZWARTE URODZINY!

Tak, tak – przed wami leży kolejny jubileuszowy numer naszego pisma! I jak na urodziny przystało, mamy dla was całą masę atrakcji. Po pierwsze, możecie wybrać pomiędzy wydaniem z płytą DVD a edycją z trzema płytami CD. W obu wypadkach znajdziecie pełną wersję świetnej przygodówki GABRIEL KNIGHT 3, zaś na DVD dodatkowo około 2 GB najnowszych dem. Żeby było jeszcze ciekawiej, każde z tych wydań ma inną okładkę. Ciekawe, która bardziej wam się spodoba... A może podzielicie się z nami swoją opinią? Urodziny nie mogłyby się obejść bez konkursów z nagrodami. A ponieważ wiosna już za oknem, mamy dla was 2 wspaniałe rowery górskie oraz ponad 140 gier do wygrania! Poza tym jak zawsze znajdziecie u nas całe mnóstwo przydatnych wiadomości, najnowsze recenzje oraz zapowiedzi i poradniki... A więc – życzymy miłej zabawy oraz szczęścia w losowaniu nagród! No, i oczywiście wypijcie nasze zdrowie... sokiem żurawinowym.

redakcja



Czy ten koło pasuje wam do stereotypu gangstera??? Oj, chyba nie bardzo...

All eyes on us



Answer 7 „Odpowiedź" lidera, Allena Iversona



ATR COAST 2 COAST
Najszybszy Slam Dunk w wykonaniu Barona Davisa i Kenyona Martina
dostępny od maja 2004



ATR Crown Wysoko ponad obręczą – but Jasona Richardsona
dostępny od maja 2004

RbK

UNIKALNY KONKURS – REWELACYJNE NAGRODY!!!



NOWY KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki"!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!



To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!

CDPROJEKT HYPER wp.pl gry.wp.pl

pełna wersja CD/DVD

Gabriel Knight 3

Gdyby w twojej szkole pojawił się koleś nazywający się Gabriel Rycerz, z pewnością wyśmiałbyś go w możliwie brutalny sposób. Następnie – jak na czytelnika CLICKA! przystało – okazałbyś mu serce i zasugerował zmianę nazwiska. Tymczasem sprawa jest dosyć poważna. Rodzice gościa z pewnością byli fanami znanej przygodówkowej serii GABRIEL KNIGHT i to właśnie na jej cześć tak strasznie unieszczęśliwili swego syna.

Gabriel jest detektywem, specjalizującym się w sprawach, w których maczały palce siły nadprzyrodzone. W GABRIEL KNIGHT 3 trafia na książęcy dwór. Syn arystokraty został bowiem związany zaklęciem z potężnymi wampirami i jego rodzice boją się, że może zniknąć. Już pierwszej nocy okazuje się, że ich strach nie miał najmniejszego sensu. Mimo że bali się, syn zniknął. Gabriel wyrusza na jego poszukiwania i dociera do francuskiej wioski Rennes-le-Chateau. Tam dołącza do niego kumpela Grace Nakimura. Razem rozwiązują zagadkę... albo i nie rozwiązują. Wszystko w łapkach gracza!



TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

W grze GABRIEL KNIGHT 3 ukryto całą masę zabawnych tekstów, animacji i rysunków. Poniżej przedstawiamy zaledwie kilka z nich. Szczegółowe informacje o najciekawszych „easter eggs" znajdziecie w Sieci, m.in. na stronie www.click.pl.

Dzień 1 (10 AM – 12 PM): Kojarzysz Emilio, gościa, który siedzi w lobby i czyta gazetę? Kliknij na nim, a poznasz jego prawdziwe ja!

Dzień 1 (2 PM – 5 PM): Na stacji kolejowej poszukaj przewróconej popielniczki. Znajdziesz ją na lewo od wejścia. Przeszukaj dokładnie ziemię – znajdziesz cosik ciekawego!

Dzień 1 (po 6 PM): W Chateau de Blanchefort znajdź kolisty kamień i kliknij na znaku tuż obok. Odlotowe, nie?

Dzień 1 (6 PM – 10 PM): Zwróć uwagę na świtę Jamesa podczas spotkania z Abbey Arnoud. Kliknij na gościu, gdy zacznie iść. Pijaczyna...

Dzień 2: Kliknij 10 razy na policyjnym wozie w chwilę po tym, jak ujrzysz scenę morderstwa (Devil Armchair). Usłyszysz niezły kawał.

Dowolny termin: Kliknij na recepcjonistce o imieniu Jean. Pacnij Grace, a splunie. Ostukaj kurczaka w wiosce.

TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

BONUS! 2 GB wersji demo na DVD

Colin McRae Rally 04





Colin McRae od lat należy do ścisłej czołówki kierowców rajdowych. Nie dziwota, że pecetowe wyścigi firmowane jego nazwiskiem także mają klasę i zawsze zajmują czołowe miejsca w swojej kategorii. Czego możesz oczekiwać po najnowszej edycji komputerowej ściganki? Oczywiście grafiki dopieszczonej do granic wydajności i możliwości kart graficznych. Jednak to tylko przystawka do tego, co cię czeka. Realizm jazdy tradycyjnie stoi na najwyższym możliwym poziomie. Wybór tras także nie pozostawia niedosytu. W dodatku możesz teraz podłubać przy swoim samochodzie i zdecydować, jakiego rodzaju części mają zostać zamontowane pod jego maską. Wkładaj kask i gaz do dechy!

GangLand



W Paradise City do władzy dochodzi nowy, niezbyt rozgarnięty burmistrz. Korzystając z tego, najwięksi lokalni gangsterzy na nowo otwierają biznes. Wśród nich jesteś ty... Wpierw jednak – jako mafijny pionek – wykonujesz proste zlecenia i bawisz się w chłopca na posyłki. Z czasem jednak dojrzewasz i uczysz się zasad zarządzania nielegalnym biznesem. Sama gra łączy elementy strategii czasu rzeczywistego z role-playing. Recenzja w tym numerze!

Syberia II



Kontynuacja jednej z najciekawszych przygodówek ostatnich lat. Jej twórca, Benoit Sokal, raz jeszcze zaprasza graczy na wyprawę w nieznane. Wiosną wraz z uroczą Kate wyruszą do świata maszyn i mamutów, by zrealizować najskrytsze marzenia starego wynalazcy. Demo pokazuje niezbyt obszerny fragment gry. Pokazuje jednak, jak zmieniły się grafika i interfejs.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Lubisz zakradać się za plecy innych, żeby ich na śmierć przestraszyć? Koniecznie weź sobie do serca tę dosłowność, bo jeśli nie ty ich, to oni ciebie, a wtedy to nawet na tarczy cię nie wyniosą. Terroryści nie bawią się w sentymenty – kulka w łeb i po zabawie. Pamiętaj też, że zabawa w chowanego rządzi się tutaj nieco innymi regułami. Chowasz się tylko ty, za to szuka cię cała zgraja. Gdyby nie te cudeńka techniki, które masz do swojej dyspozycji, to byłoby krucho. A tak, kolesie nawet się nie spodziewają, że dziś odwiedzą krainę wiecznych łowów...

Far Cry



Gra FPP, ale jaka! Śliczna, po prostu śliczna. Oferuje masę dynamicznej akcji, świetnie zaprojektowane bronie, niebanalnych przeciwników i fajne poziomy. Zabawa jest tak przednia, że aż trudno uwierzyć, iż HL2 będzie lepszy. Ach, jeszcze jedna sprawa – warto zaopatrzyć się w naprawdę mocny sprzęt. Demko FAR CRY da się uruchomić nawet i na wiekowym komputerze, ale wówczas wygląda jak DOOM w 1994 roku...

Ponadto na DVD: 18 Wheels of Steel: Across America; Beyond Divinity; Conan; kill.switch; Kurka Wodna 3; Leylines; Nemesis of the Roman Empire; Nitro Family; One Must Fall: Battlegrounds; Saturday Night Speedway; Virtual U; X2 – The Threat updated demo • Sterowniki: Detonator 56.64 wersja międzynarodowa dla 9x oraz XP; DirectX 9.0b • Filmy: Driver 3; Lagsters

! Gry zamieszczone na naszych CD i DVD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Ewentualne problemy z uruchomieniem gier mogą wynikać z nieprawidłowej konfiguracji PC, złego działania sterowników karty graficznej lub DirectX. Przypominamy, że DirectX musi być zawsze instalowany jako ostatni! !

KONKURS URODZINOWY

wygraj 2x





x135

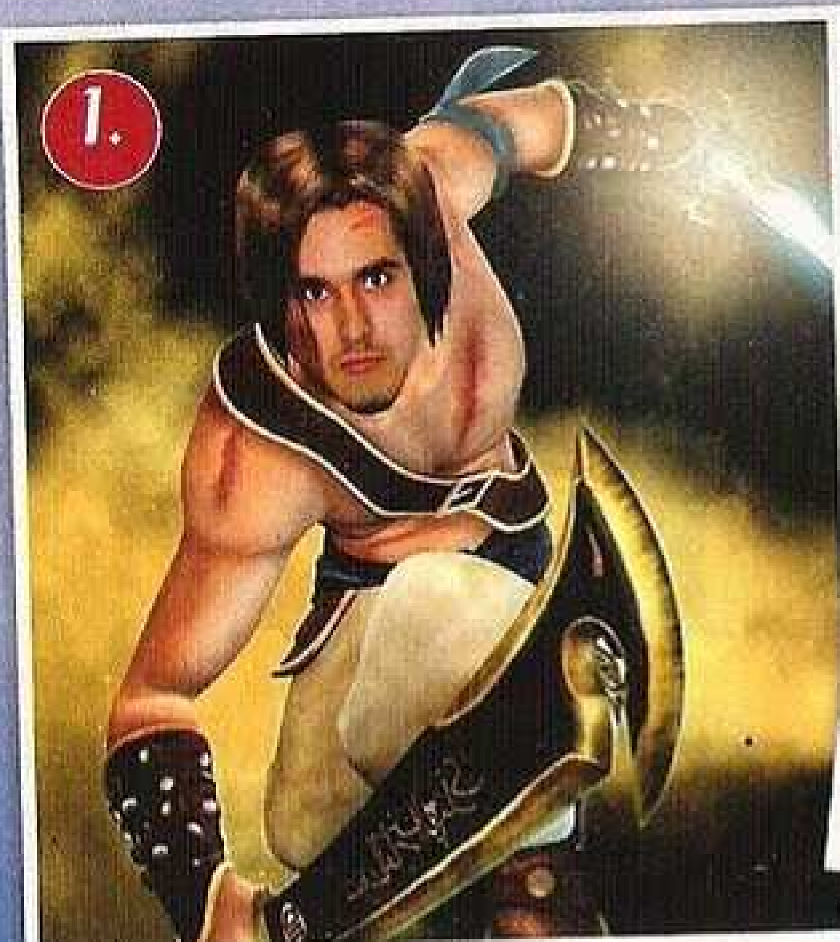
Jeśli chcecie wygrać jedną z naszych wspaniałych nagród (rowery górskie KROSS oraz gry: Echelon, Piraci Nowego Świata, Big Mutha Trucker, Celtic Kings, Port Royale i inne), weźcie udział w naszym konkursie i zgadnijcie, z jakich gier pochodzą postacie, w które wcielili się redaktorzy CLICKA!

Odpowiedź wyślijcie SMS'em pod numer 7164. W treści wiadomości wpiszcie:

CL.UR.#.#.#.#.#.#.#.#.#

(zamiast znaków # wpiszcie odpowiednie pary, np. 1A.2B.3C.4D.5E.6F.7G.8H.9I – zawsze zaczynając od cyfry!)

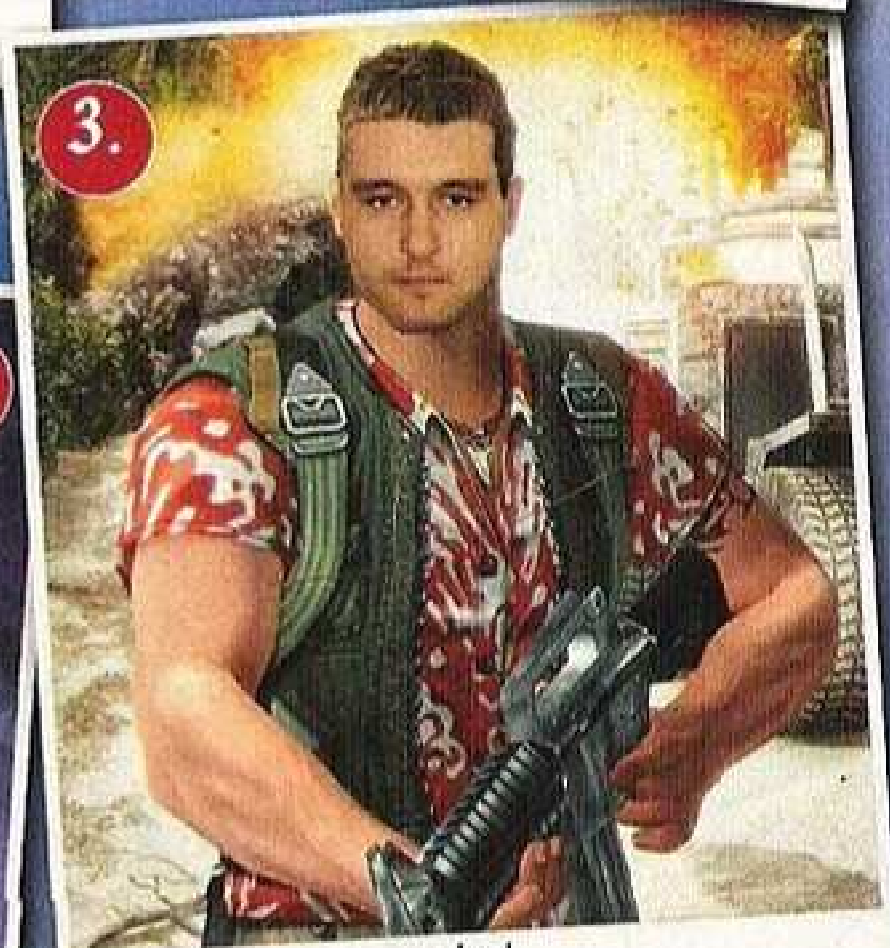
Na odpowiedzi czekamy do końca kwietnia. Koszt wysłania wiadomości SMS'a wynosi 1.22 zł. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.



Marek
artus graficus



Frogger
redactorus maximus



Joel
redactorus playerus



Magda
lingua correctorus



Agnieszka
redactorus kierownicus



Andrzej
redactorus cd romus et internetus



Wojtek
artus graficus



DżejDżi
artus graficus maximus



Randall
redactorus secundus

A: FarCry
B: Splinter Cell
C: Prince of Persia
D: Rome: Total War
E: Max Payne 2
F: Silent Hill 3
G: Matrix Online
H: Beyond Good & Evil
I: Hitman 2

BLACK & WHITE II

Pytanie jak z ankiety. Jakim typem boga chcesz być?





Dobra. Wszyscy wiemy, że pierwszy BLACK & WHITE nie był wcale tak rewelacyjną grą, jak zapowiadali jej twórcy. Nie ulega jednak wątpliwości, że znalazło się w niej wiele nowatorskich pomysłów, a sam system sterowania zasługiwał na wielkie brawa. Z drugiej strony, użytkownikom mogło brakować poczucia naprawdę „boskiej" mocy – zbyt wiele elementów gry zostało potraktowanych po macoszemu, zaś stanowiący podstawę rozgrywki chowaniec zbyt często wyrywał się spod kontroli, skupiając się na czynieniu jakichś idiotyzmów. Nie zrozum mnie jednak źle. Nie piszę, że oryginalny BLACK & WHITE zasysał. Nic z tych rzeczy. Po prostu sądzę, że znaczna część elementów składowych gry mogła zostać zrealizowana lepiej i ciekawiej. I nie jestem chyba w tej opinii osamotniony, jako że sam Peter Molyneux zabrał się jakiś czas temu do prac nad kontynuacją swego dzieła sprzed lat.



Więcej, lepiej, ładniej – nikogo nie powinno dziwić, że właśnie te hasła przyświecają armii pracujących dla Petera programistów, grafików, dźwiękowców i modelarzy 3D. Ponieważ merytoryczne założenia gry pozostaną praktycznie niezmienione (no bo też nie ma chyba potrzeby naprawiać czegoś, co działa tak dobrze), wysiłki autorów skoncentrują się przede wszystkim na technicznej stronie gry.

Na potrzeby BLACK & WHITE 2 powstał nowy silnik graficzny, którego największą zaletą jest możliwość transformacji olbrzymich mas terenu w czasie rzeczywistym. Dla przypomnienia, w poprzedniej części każda „boska" akcja zmieniająca jakoś świat sygnalizowana była odgrywaną przez silnik gry scenką animowaną. Teraz będziesz mógł wznosić góry i rzeźbić koryta rzek w czasie rzeczywistym. Autorzy twierdzą oczywiście, że ta właściwość engine'u otworzy nowe drogi rozwoju prowadzonego przez gracza ludu – zobaczymy, jak zadziała to w praktyce. Wiadomo też, że świat gry będzie znacznie większy aniżeli w pierwszej części. Jeśli bezgranicznie wierzyć autorom gry, każdy element BLACK AND WHITE 2 – wyznawca, chowaniec czy choćby jakiś tam sobie budynek – będzie mógł zostać dowolnie zmodyfikowany przez użytkownika. Zastanawiasz się, jak jest to możliwe? Czytaj dalej.

Podobnie jak w przypadku części pierwszej, Peter Molyneux obiecuje zmianę wyglądu poddanych i ich osiedli w zależności od twojego stylu gry. Miejmy nadzieję, że tym razem różnice między „złymi" a „dobrymi" nie będą zbyt subtelne. O ile wyznawcy dobrego i sprawiedliwego boga (czyli rozsądnego gracza) będą budować wspaniałe miasta, otoczone pięknymi ogrodami i fontannami, tyle wyznawcy złego demiurga zamieszkają w ponurych zamczyskach, nabiją głowy wrogów na pale i będą przygotowywać się do najazdu na tych „dobrych". Engine graficzny BLACK & WHITE 2 – poza ukazywaniem modelowanego w czasie rzeczywistym świata – ma być w stanie generować imponujące bitwy z udziałem setek żołnierzy.


A zwierzak rósł i rósł. Teraz może już zjeść chyba wszystkich...

Ale, ale. Zapominam o najważniejszym, czyli o chowańcu, którego obecność ledwie zdołałem zasygnalizować. Ci, którzy mieli okazję grać w pierwszą część gry, wiedzą, o co chodzi. Innym należy się kilka słów wyjaśnienia – chowaniec to stosunkowo wielkie, człekokształtne stworzenie, które musisz w ten czy inny sposób „wytresować", aby potem wykorzystywać jako szczególnie silne narzędzie perswazji. Podobnie jak w przypadku wyznawców, chowaniec zmieni się w zależności od tego, jak będziesz się nim zajmował i jaki typ boga chcesz sobą reprezentować. Ponieważ chowańcem opiekujesz się od jego lat dziecinnych, będziesz miał okazję obserwować, jak ze ślicznego berbecia wyrasta potężna, silna istota. Tu i ówdzie pojawiają się pogłoski o zbawiennym wpływie chowańca na twoje armie – czyżby coś na kształt bohaterów z trzeciego WARCRAFTA? Pod koniec roku okaże się, kiedy pełna wersja BLACK & WHITE 2 powinna trafić na sklepowe półki. I do Internetu.

Krótka historia BW

Legenda głosi, że inspiracją dla większości stworzonych przez Petera Molyneux gier było... mrowisko, które zobaczył w dzieciństwie. Wystarczyło użyć kilku prostych rekwizytów, jak patyk czy kostka cukru, aby możliwe było kierowanie działaniami owadów. Kilka lat później, po otrzymaniu przez pomyłkę Amigi, Petera zafascynowały gry komputerowe.

Molyneux opuścił wówczas firmę, w której pracował – Taurus – i zasiadł do pracy nad legendarnym dziełem pt. POPULOUS. O ile od czasów premiery rzeczonego tytułu minęło już wiele lat, zapowiadanemu obok BLACK & WHITE 2 przyświeca ta sama idea. Idea, w której ludzie zredukowani zostają do rozmiarów mrówek, zaś Ziemia – do rozmiarów mrowiska. Pojawia się teraz pytanie, czy „instytucję" chowańca w B&W rozumieć należy w kategorii kostki cukru czy patyka?

Black & White 2



Strategia

- LionHead Studios / Cenega Polska
- www2.bwgame.com

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** IV kwartał 2004
- **Gra dla:** PC

Podczas drugiego podejścia do stworzenia idealnego symulatora Boga, Peter skupił się przede wszystkim na modelowaniu gigantycznych armii i transformacji zastanego świata. **To się nazywa pęd ku lepszemu!**

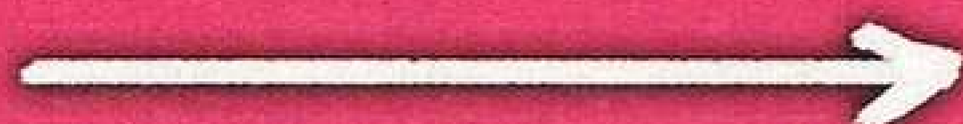
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

NA CO WYDASZ ZAOSZCZĘDZONE PIENIĄDZE?



... ZABAWĘ Z KOLEŻANKĄ?

GRY KOMPUTEROWE NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!



SUPREMACY

Cztery armie stoczą śmiertelny bój o dominację we wszechświecie...





Zimny kosmos po raz kolejny czeka na podbój. W strategii SUPREMACY będzie można zmierzyć się z tym wyzwaniem na cztery różne sposoby. Program opowiadać ma bowiem o wojnie toczonej pomiędzy czwórką Oficerów.

Z dostępnych w Sieci informacji wynika, że SUPREMACY może być całkiem ciekawą, rozbudowaną strategią. 90% gry stanowić będą walki, przy czym będziesz musiał zatroszczyć się zarówno o powodzenie poszczególnych potyczek, jak i całej wojny. Dla każdego z Oficerów przyznaczona zostanie całkowicie inna kampania, z odmiennymi celami i zadaniami do wykonania. Bitwy stoczysz zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchniach planet.

Jednym z założeń autorów FOUR PATHS TO POWER ma być przystępność programu. Trochę trudno w to uwierzyć, patrząc na obrazki z gry – pełne statystyk i okienek. A jednak. Prowadzenie walk, zarządzanie wszelkiego rodzaju zasobami czy zaopatrywanie jednostek zaangażowanych w działania wojenne wymagać będzie tylko intuicji. Będziesz produkował jednostki, organizował linie zaopatrzenia, budował osiedla, zajmował miasta, podbijał planety i w efekcie rzucisz wrogów na kolana. W grze ma być zastosowany jakiś szczególnie „plastyczny" interfejs, który będziesz mógł do woli – niczym w Photoshopie – dostosowywać do swoich potrzeb.

A bitwy? – może ktoś spytać. Skoro bitwy stanowią istotę tego programu, to co z nimi? Otóż potyczki mają być skonstruowane tak, że dróg do zwycięstwa będzie zawsze co najmniej kilka. Poza tym, do dyspozycji grających trafi ponad 40 typów jednostek, w tym np. takie indywidua jak zamachowcy-samobójcy, żołnierze z miotaczami ognia, wielkie roboty bojowe czy krążowniki gwiezdne.

Poza wspomnianymi czterema stronami konfliktu, w grze pojawi się jeszcze jedna siła. Będą nią krwiożerczy Kosmiczni Piraci, których jedynym celem okaże się szerzenie zamętu w galaktyce. Jak widać, nie sposób projektantom z Black Hammer Games odmówić pomysłowości. Pozostaje mieć nadzieję, że prace nad SUPREMACY nie przeciągną się w nieskończoność.



Kosmos, jak zwykle pusty i zimny, stanie się areną kolejnej zażartej walki o dominację



Supremacy: 4 Paths to...

Strategia

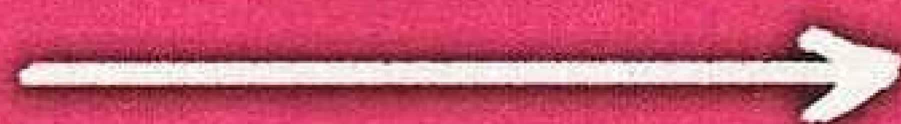
- Black Hammer Games / Strategy First
- www.blackhammergame.com\supremacy

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** 2004
- **Gra dla:** PC

Trójwymiarowa gra strategiczna, w której stawką ma być panowanie we wszechświecie. W grze będziesz musiał zadbać o zaopatrzenie armii, budowę osiedli i walkę... Cieszysz się?

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



UEFA Euro 2004 Portugal



UEFA od środka

Skrót UEFA tworzą pierwsze litery sformułowania Union of European Football Associations, w wolnym tłumaczeniu oznaczającego Unię Europejskich Związków Piłki Nożnej. Sęk w tym, że w oficjalnych dokumentach stosuje się określenie Union des Associations Europeannes de Football, które nijak nie pasuje do popularnego skrótu. Sama organizacja powstała w 1954 roku w Szwajcarii, a mieści się w niewielkim, 15-tysięcznym miasteczku Nyon. W Polsce UEFA słynie przede wszystkim z wielkich imprez – Mistrzostw Europy, rozgrywek Ligi Mistrzów i Pucharu UEFA. Mało kto wie, że szwajcarska organizacja stara się również promować futbol amatorski, wspierać tolerancję i zasady fair-play...



Orły Janasa do Portugalii nie dotarły. Gracz wyprawi się tam na własną rękę... własnym komputerem!



Po premierze pecetowej odsłony PRO EVOLUTION SOCCER 3 seria FIFA przybladła i zmizerniała. Ludziska przekonali się wreszcie, że owszem, to fajna gra, ale na pewno nie jest mistrzostwem świata. Śliczne widoczki i cała masa naprawdę drogich licencji nie wystarczą przecież, by stworzyć arcydzieło. Graczom do osiągnięcia błogostanu niezbędna jest dynamiczna, wręcz finezyjna rozgrywka i dużo dobrej zabawy.


Panowie policjanci rozpoczęli pościg za podejrzaną piłką...

Obawy

Teoretycznie ludzi z EA Sports czeka niezwykle proste zadanie. **Doskonały silnik graficzny mają już gotowy, wyśmienici komentatorzy sami pchają im się do studia nagraniowego, zaś za licencje trzymająca kasę „góra" zapłaci z uśmiechem na ustach.** Programiści mogą więc po prostu strzelić sobie „na firmę" kilkanaście kopii PES3, urządzić jeden bądź dwa turnieje (chociaż by muzycy kontra graficy, albo testerzy versus predator), a następnie zapisać obserwacje na czystej kartce papieru. Potem je wdrożyć, zastosować, przebudować, zakodować i hicior gotowy.

Problem w tym, że programiści Electronic Arts raczej tak nie zrobią. Szans mieli naprawdę sporo – na konsolach PES znany jest już od lat, lecz jak dotąd nie stał się źródłem inspiracji nawet dla jednego marnego kodera. W efekcie każda kolejna część serii FIFA była odrobinę lepsza od poprzedniej, lecz zmiany nie zawsze szły we właściwym kierunku. **Nieporozumieniem okazał się na przykład system sterowania dwoma graczami naraz (podającym i odbierającym piłkę), gdyż okazało się, że cholernie trudno jest opanować wówczas futbolówkę.** Wielu osobom nie podobało się też niezbyt realistyczne odwzorowanie umiejętności drużyn – zdarzały się ekipy amatorskie, które potrafiły zagrać jak Real Madryt. Tego w nowej grze nie doświadczysz.

Nadzieje

Na boiskach UEFA EURO 2004 pojawi się 51 europejskich drużyn narodowych. Będą wśród nich prawdziwe potęgi, takie jak Francja, Anglia czy Hiszpania, ale i słabeusze z San Marino i Wysp Owczych (które – warto zapamiętać – wcale do owiec nie należą). Każda z reprezentacji zyska aktualne składy i koszulki w barwach narodowych. Autorzy twierdzą, że tym razem nie pozwolą sobie na jakiekolwiek błędy. **Ustawią piłkarzy na właściwych pozycjach, nauczą ich tyle, ile umieją w rzeczywistości, w dodatku zaopatrzą w charakterystyczne fryzury, postury i przyzwyczajenia.** Zawodnik lubi się kiwać? Z pewnością nie będzie skory do podań. Kocha strzały z daleka? Niczym grad zasypie nimi bramkarza. Zmiany te oznaczają zupełnie nową, lepszą Sztuczną Inteligencję zawodników.

Fanów polskiej reprezentacji ucieszy możliwość rozegrania eliminacji od zera (włącznie z meczami towarzyskimi), a następnie wyprawienia się do Porto i Lizbony. **Miłośnicy realizmu zachwycą się faktem, że statystyki zawodników zmieniają się z meczu na mecz.** Wpływ na nie ma m.in. morale, przebyte w czasie zawodów kontuzje, wreszcie zmęczenie poprzednimi meczami. Cóż to oznacza? Otóż nawet największe gwiazdy po serii przegranych spotkań załamią się nerwowo i jeśli nie palną sobie z dubeltówki w łeb, to przynajmniej stracą ochotę do biegania za gałą. Z kolei słabe drużyny po przypadkowo strzelonym golu złapią wiatr w żagle (to przenośnia – przyp. Joel). Nie będzie dla nich piłek straconych. Dzięki temu gracz poczuje się jak na prawdziwym turnieju. Zacznie chłonąć atmosferę mistrzostw niczym słoń fistaszki.

Brać?

Pozostaje mieć nadzieję, że EA Sports wysłucha błagalnych próśb graczy z całego świata i dokona naprawdę znaczących zmian. Dostaniesz wówczas do łap grę naprawdę genialną, wciągającą, śliczną, wartą każdych pieniędzy. Jednak nawet jeśli tak się nie zdarzy, po UEFA EURO 2004 warto będzie sięgnąć. W końcu żaden inny program nie pozwoli Polsce pokonać Francji na wiecznie zielonych boiskach Portugalii...



UEFA EURO 2004



Piłka nożna

- EA Sports / EA Polska
- www.fifapolonia.pl

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

FIFA 2004 znalazła się w głębokim cieniu wielkiego PES3. Jeśli twórcy EURO nie prześpią tej lekcji, stworzą dzieło genialne!

tekst: Michał „Joel Platini" Zacharzewski

Kult

Kolejny RPG fantasy już niedługo pojawi się na naszym rynku



Słowacko-niemiecka grupa 3D People od dłuższego czasu pracuje już nad izometrycznym role-playing. Przez pewien czas wydawało się nawet, że projekt cichutko umrze (miał ukazać się w połowie 2002 roku!), ale ostatnie optymistyczne zapowiedzi mówią o premierze w czerwcu.

Akcja gry rozpoczyna się dwadzieścia kilka lat po rebelii, która pozwoliła królestwu Corwenth wyzwolić się spod władzy Imperium. Okazało się, że cena zwycięstwa była więcej niż wysoka. Zbuntowaną prowincję podbił okrutny mag, Skorn Taryn, który przedtem doprowadził do klęski imperialnych wojsk. Tak to właśnie pogromca tyrana i sprzymierzeniec rewolucjonistów samzamienił się w okrutnego władcę, odpowiedzialnego za zgładzenie w strasznych mękach tysięcy ludzi. Wreszcie jednak nadszedł czas zemsty i po krwawych walkach Taryn został przez lokalnych możnowładców zrzucony z tronu. Aby w królestwie Corwenth zapanował pokój, musisz sobie jeszcze poradzić z niedobitkami wojsk okrutnego maga oraz z tymi, którzy chcieliby wskrzesić jego panowanie.





W KULCIE wcielisz się w postać śmiałka, który spenetruje sporej wielkości świat (około 80 dużych map). **Autorzy gry szczególną wagę przyłożyli do opcji rolplejowych i rozwoju bohatera.** Zdobywając kolejne poziomy doświadczenia będziesz nie tylko zwiększał wartość swoich cech i zdobywał nowe umiejętności, ale również pozyskasz specjalne zdolności oraz nauczysz się nowych zaklęć. System magii ma być zresztą bardzo okazały – składać się będzie z około 100 zaklęć bojowych oraz wspomagających.

Twórcy są szczególnie dumni z ogromnego bestiarium, jakie stworzyli na potrzeby gry. Podobno tym razem przeciwnicy mają się zachowywać w sposób w miarę rozsądny, a nie – jak to zwykle bywa – być tylko bezmyślnymi dostarczycielami punktów doświadczenia.

Autorzy mają przygotować program, który umożliwi graczom tworzenie własnych modów, a więc czynne włączenie się w kreację świata.



Kult

Role-playing

- 3Dpeople
- www.kult.3dpeople.de

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC

Po wielu perypetiach KULT chyba wreszcie ujrzy światło dzienne. Izometryczna RPG w klimacie fantasy powinna być miłą rozrywką dla fanów gatunku

tekst: Jacek „Randal" Piekara

Mortyr II

Polscy developerzy postawili na FPS'y. Niedługo powinien zacząć się wysyp





Kiedy Alianci włączyli się do II wojny światowej, losy Rzeszy Niemieckiej zdawały się być przesądzone. Niedawni zdobywcy Europy musieli rozpocząć odwrót. I wtedy wydarzyło się coś nieoczekiwanego. Niedobitki niemieckiego batalionu zmechanizowanego natknęły się na wielkie zgrupowanie radzieckich czołgów i... zmiotły je w pył. To samo miało miejsce kilka godzin później, pięćdziesiąt kilometrów dalej. W krótkim czasie wojska Hitlera zajęły Związek Radziecki. Tydzień później upadł Londyn. Niedługo potem – większość amerykańskich miast. Rasa panów podbiła świat, który zgodnie z nordyckimi legendami i tak był jej przeznaczony. Przeszło 60% populacji globu trafiło do obozów śmierci. Rozpoczął się nowy rozdział w historii ludzkości.

Tylko nieliczni znali prawdę o przyczynie wygranej Rzeszy Niemieckiej w II wojnie światowej. Ta zaś była... dość zaskakująca. Okazało się, że naukowcy z Reichu opracowali maszynę, która umożliwiła im ściemę wszech czasów. Po prostu udali się do przyszłości, z której do roku 1944 przywieźli najnowsze rodzaje broni. Jak to często w tego typu historiach bywa, zabawy z czasem wywołały szereg anomalii (pod wodą zniknęły jedne kontynenty, inne spaliły susze) i świat znalazł się na krawędzi zagłady. Przekręt został odkryty dopiero w 2093 roku przez niemieckiego naukowca, Jurgena Mortyra. Ten, niewiele myśląc, wysłał swego syna, Svena, do roku 1944 po to, by zapobiegł „czasowym" machinacjom hitlerowców.

Brzmi znajomo? Ta właśnie historia stanowiła podstawę scenariusza udanego shootera ze stajni Mirage Interactive. **Z informacji na oficjalnej stronie gry wynika, że w MORTYR 2 fabuła pozostanie ta sama – tym razem jednak wzbogacona o szereg atrakcji, liczne zadania poboczne i inne wytwory ułańskiej fantazji autorów.** Zresztą kto by się tam martwił fabułą, skoro cała armia niemiecka czeka na rozgromienie!

Większość innowacji stanowić mają nowinki techniczne. W MORTYR 2 zajdzie się między innymi nowy kod graficzny. Autorzy chwalą się, że będzie on w stanie obsłużyć zarówno duże obszary otwarte, jak i wnętrza, gdzie wiele zależeć będzie od takich szczegółów jak choćby interaktywne oświetlenie. Podczas poszukiwań niemieckiej superbroni, Sven będzie popylał przez Norwegię, wschodnią Polskę, Grecję i Niemcy. Hitlerowców poszlachtuje zarówno w plenerze, jak i w zamkniętych pomieszczeniach. **W planach są też efektowne bitwy z udziałem kilkudziesięciu osób, ataki na pozycje umocnione, przeprawy przez rzeki, walki z piechotą, czołgami i lotnictwem, ale także takie atrakcje jak dowodzenie podwładnymi, ganianie po okopach czy skradanie się.** Wszystko wskazuje na to, że nie są to wcale czcze przechwałki sztabu developerskiego – w końcu wymienione wyżej elementy to jakby sprawdzona recepta na sukces strzelaniny FPP i dziwne byłoby, gdyby zostały pominięte. Jak można przeczytać na stronie gry, poszczególne źródła światła (nawet świeczki) da się wygaszać, okna wybijać, zaś sporą część pojazdów przejąć. O ile raczej niemożliwe będzie swobodne kierowanie zdobycznymi wehikułami, najprawdopodobniej da się korzystać z uzbrojenia tychże maszyn (np. z ciężkiego karabinu maszynowego na wieżyczce czołgu).

Chociaż gra jest we wczesnej fazie produkcji, już dziś widać, że został w nią włożony ogrom pracy. **Szczególnie fajnie prezentują się plenery, – łąki z sięgającymi do pasa trawami i krążącymi tu i ówdzie owadami.** Cieszy też różnorodność postaci – może dzięki temu nie będziesz miał wrażenia, że jakiegoś typa zabijasz już siódmy raz w ciągu ostatniej godziny.

Czyli jak? Należy już teraz spiąć się i czekać, czy może jednak odpuścić sobie ekscytację? Wszystko wyjaśni się przy wigilijnym stole. Jest jednak raczej pewne, że nie otrzymamy kolejnego PYŁA. Autorzy CHROME i PAINKILLER zdążyli już udowodnić, że Polacy potrafią tworzyć efektowne gry.

Wunderwaffe

Kto wie, czy gdyby niemieccy naukowcy nie dysponowali nieco większą ilością czasu, nie byliby w stanie opracować broni, która rzeczywiście zmieniłaby bieg II wojny światowej? Mówiąc o Wunderwaffe, na którą liczył Hitler, myślimy z reguły o rakietach V1 i V2. Jeżeli jednak pogrzebać w temacie nieco głębiej, można dowiedzieć się o znacznie bardziej pomysłowych wynalazkach naukowców z Trzeciej Rzeszy.

I tak, w hitlerowskich laboratoriach opracowywano myśliwiec odrzutowy, który przy wyższych osiągach od Me262 (ponad 1000 km/godz. w locie poziomym) wymagać miał czterokrotnie mniejszego nakładu pracy. Powstały także pierwsze okręty podwodne nowej generacji, które były w stanie osiągać prędkość ponad 20 węzłów i były praktycznie niewykrywalne przez radary. Także legendarna, mogąca dolecieć do Londynu V2 miała zostać zastąpiona nowszym modelem. Ten zaś bez trudu uderzyłby w Nowy Jork.





Mortyr 2

FPP shooter

- Mirage / Cenega Polska
- http://mortyr2.mirage.com.pl/

- ☒ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** grudzień 2004
- **Gra dla:** PC

Zawsze chciałeś połączyć zamiłowanie do gier z patriotyzmem? **W MORTYR 2 całe mnóstwo hitlerowców będzie czekało, aż się z nimi rozprawisz**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

www.kross.pl



KROSS®
ROWERY

ul. Leszno 46
06-300 Przasnysz
tel. +48 29 752 4445
fax +48 29 752 5498
e-mail: kross@kross.pl



KOHAN KINGS of WAR

Trzy lata temu ukazała się gra KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS – RTS w świecie fantasy



KOHAN II to kolejny mocno opóźniony program, ale prace nad nim podobno zbliżają się już do końca i powstała nawet grywalna wersja beta. KINGS OF WAR zaoferuje możliwość walki o panowanie nad fantastycznym światem, zamieszkanym przez sześć ras – są nimi Drauga, Gauri, Haroun, Human, Shadow i Undead. Niewiele te trzy pierwsze nazwy mówią, prawda? Ale cóż, ktoś chciał być, jak widać, bardzo oryginalny :-). Rozgrywając pojedyncze scenariusze (ma być ich przeszło 30 w trybie dla jednego gracza), będziesz mógł wybrać, którą z tych sześciu ras chcesz dowodzić. Niestety, inaczej stanie się w przypadku kampanii. **Dla wszystkich ras opracowano tylko jedną kampanię, ale w trakcie jej trwania będziesz miał szansę wybrać w pewnym momencie alternatywną stronę konfliktu.** Trzeba przyznać, że mało to ambitne podejście do tematu, ale w końcu Teksas, gdzie mieszkają autorzy KOHANA, bardziej znany jest z hodowli bydła oraz z szybów naftowych, a nie z produkcji gier...

W KOHANIE II walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym, a w przeciętnej bitwie powinno uczestniczyć przeszło 100 jednostek, podzielonych na kompanie oraz regimenty. Co ważne, będziesz mógł decydować o stylu walki oraz ustawieniu oddziałów w konretne formacje (w wersji beta było ich trzy, ale podobno ta liczba ma się zwiększyć). Ogromne znaczenie mieć będą walki o miasta. W końcu to właśnie one są miejscami rekrutacji żołnierzy oraz przynoszą stosowne do swej wielkości dochody (a właściwe zarządzanie funduszami i umiejętność zarabiania pieniędzy mieć będą ogromne znaczenie). I tu dobra wiadomość: w KOHAN II miasto nie będzie wreszcie obleśną ikonką, namalowaną na mapie (jak to było poprzednio), tylko zostanie już pokazane ze wszystkimi scenograficznymi detalami. Co ciekawe, nie będziesz musiał zajmować się wszystkimi bzdetami. Na przykład mury i inne fortyfikacje będą rozbudowywane automatycznie, w zależności od rangi miasta. Podobnie rozwiązane zostaną sprawy związane z naprawami wojennych zniszczeń. **Zajmą się tym robotnicy sterowani przez komputer, a więc nie będziesz zaprzątać sobie głowy byle głupim kawałkiem odłupanego muru.**

Autorzy zapowiadają, że poszczególne rasy zostaną bardzo mocno zróżnicowane, a wiele jednostek będzie posiadać absolutnie oryginalne umiejętności. Na przykład Huntmaster z rasy Drauga będzie przywoływać bestie, które wspomogą jego żołnierzy (podobne rozwiązanie widziałem w zapomnianym już programiw TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS). Z kolei Boneweaver, należący do Umarlaków, wzniesie budowle z kości wymordowanych przeciwników! Fortyfikacje rasy Haroun nigdy nie będą podlegały zniszczeniom, gdyż są żywym organizmem, posiadającym zdolność samoczynnej regeneracji. Natomiast wszystkie wojska należące do Undeadów będą podlegać automatycznemu, choć powolnemu uzdrawianiu.

Twórcy zwracają szczególną uwagę na fakt, że opracowali ponoć znakomite skrypty Sztucznej Inteligencji. Mają one radzić sobie z dowodzeniem wojskami komputerowymi i pomagać graczowi w kierowaniu własnym państwem oraz własną armią.

Jeśli chodzi o stronę graficzną, KOHAN II wreszcie przygotowywany jest na nowoczesnym silniku 3D. Nie mogłem dopatrzyć się informacji, czy w grze możliwy będzie obrót kamery, ale z całą pewnością staną się dostępne co najmniej trzy poziomy skalowania mapy (a więc mówiąc prościej: przybliżania/oddalania obrazu).

Autorzy opracowują jeszcze tryb gry wieloosobowej. Na razie wiadomo, że w jednaj rozgrywce w Sieci będzie mogło uczestniczyć 8 osób. Time Gate Studios zastanawia się jednak nad rozwiązaniami zwiększającymi tę liczbę do 10, a nawet 12 graczy.





Widowiskowe walki z inteligentnym komputerowym wrogiem mają być atutem KOHANA II

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Timegate Studios

Założona w 1998 roku korporacja jest typowym przykładem firmy jednego produktu. Ale za to KOHAN uzyskał w pismach branżowych miano „gry strategicznej roku". Samemu magate Studios przyznano w 2001 roku tytuł „Rookie Studio of the Year".

Kohan II: King of War

Strategia czasu rzeczywistego

- **Time Gate Studios / Cenega Polska**
- www.timegatestudios.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Oto RTS nastawiony na walki całych oddziałów, a nie pojedynczych żołnierzy. Autorzy mówią: „coś pomiędzy WARCRATF III a „MEDIEVAL: TOTAL WAR"

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Redakcja CLICKA! otrzymała anonimowy list z pogróżkami. Publikujemy jego treść!

Wy szlamy, charłaki nędzne, parszywe mugole i inne pożałowania godne frajery! Wiem, co planujecie! Przejrzałem was. Dowiedziałem się wszystkiego! Chcecie napisać zapowiedź śmierdzącej zjełczałym masłem gry o tym knypku w okularach. Pogardzam nim. Pluję na niego! To on zmusił Czarnego Pana do odwrotu i opóźnił jego powrót. Lecz tym razem zwycięstwo będzie po naszej stronie. Ten rok w Hogwarcie na pewno nie będzie dla niego sielanką. Liliput pozna krwawicę, jaką my – wielcy magowie zwani przez was pogardliwie śmierciożercami – znosić musimy na co dzień. Dowie się też, że nic mu się nie należy, że jest tylko pyskatym gnojkiem w przydużych okularach, który wtyka nos w nie swoje sprawy. Oooo, taaaak! Wreszcie się zemścimy.

Dziecinna zabawa w skakanie po kamiennych klockach już dawno się zakończyła. Proste czary służące do otwierania drzwi czy powalania ślimaków okażą się zupełnie nieskuteczne. Już w ekspresie pędzącym do Hogwartu parszywy karzeł pozna pierwsze zagrożenie. Stanie wówczas twarzą w twarz z potężnymi dementorami, strażnikami więzienia zwanego Azkabanem. Kim są te straszliwe istoty? Samym złem! Ich pocałunek zabija. Sama ich obecność przyspiesza uwiąd starczy, pochłaniając szczęście istniejące we wszechświecie. W grze mugole pokierują Ronem (synem tych biedaków Weasleyów). Będą musieli odciągnąć knypka od dementorów i umożliwić szlamie Hermionie ściągnięcie na pomoc nauczycielki.

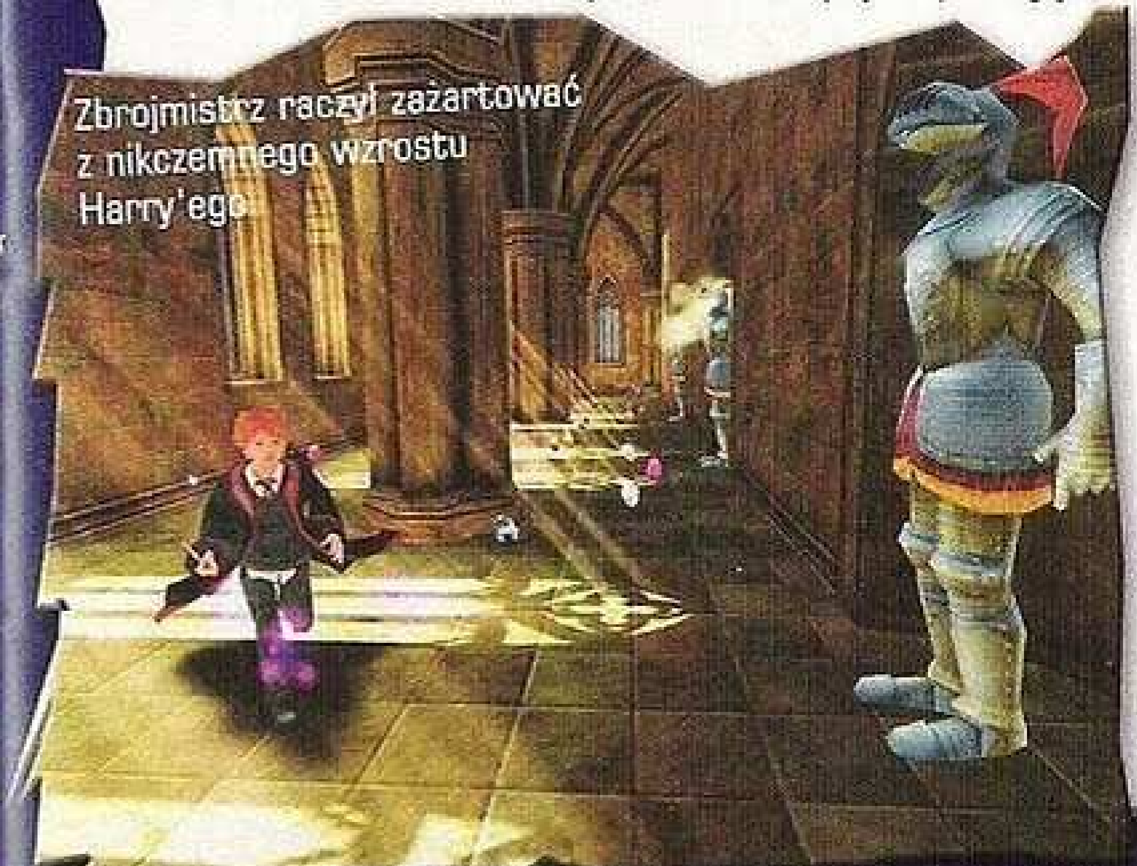
Wkrótce później okaże się, że ponurzy strażnicy opanowali Hogwart. Z Azkabanu uciekł więzień – Syriusz Black – i uczniowie znaleźli się w ogromnym niebezpieczeństwie. Oczywiście w szkole wciąż roi się od trujących roślin, diabelnie niebezpiecznych zwierząt, szyszymor i ruchomych schodów, po których trzeba skakać. Tyle że część walk skunks w okularach stoczy wraz z dwójką przyjaciół. W programie gracz będzie sterował na zmianę wszystkimi trzema postaciami, lecz tylko na konsolach będzie samodzielnie mógł je przełączać. Przy okazji pozna znaczenie tak ogranych słów jak współpraca czy zaufanie. Wam jednak nie wolno tego napisać! Rozumiecie! Wszystkie Froggery, Randalle i CyberFisze – milczeć!

A wiecie czemu? Bo w rzeczywistości cała ta przyjaźń jest bobek chomika warta. W szkole jak to w szkole – będą zajęcia, wykłady z magii, uroków czy eliksirów. I tu pan Sami-Wiecie-Jak-Niski musi popisać się znajomością nowych, potężnych czarów (takiego chociażby skakania z łapaniem się gzymsu). Koledzy mu w tym nie pomogą! A rzucając je, ujrzy nowe efekty graficzne, tęcze, poświaty, kręgi ognia i podmuchy światła. Zresztą sam Hogwart też go zachwyci. Niemal wszystkie pomieszczenia magowie od tekstur i obiektów 3D przygotowali od nowa. Autorzy-szyfranci zmalowali nowy silnik, a scenodzieje spłodzili niebezpieczną fabułę. Taką, by mały mógł niejednokrotnie zginąć i by naprawdę długo biegał po labiryntach komnat...

Tak, tak, powiadam wam, szlamy i szmondaki, nie będzie lekko! W tym roku karzeł zdecydowanie nie zazna spokoju. Będzie musiał rozwiązać zagadkę Syriusza, a także zmierzyć się nad wielkim stawem z wysłannikami Czarnego Pana. Być może przeleci się na hipogryfie Hardodziobie (którego ten paszczak Hagrid tak ukochał) i pomoże Hedwidze dostarczyć ważną wiadomość. Troszkę też pogada – głosem Daniela Radcliffe'a. Mugolscy aktorzy dali z siebie wszystko. Cielaki! I tak im to nic nie da! Przegrają...

Wszystko to wiem i nie zawaham się was powstrzymać! Jeśli opublikujecie zapowiedź tej mugolskiej gry, jeśli zlekceważycie moje słowa i odważycie się wystąpić przeciwko Czarnemu Panu, to was zgniotę jak karalucha! Obrzucę redakcję łajnobombami, naślę boginy, zasadzę wierzbę bijącą! Żaden skrzat domowy was wówczas nie uratuje, żaden Dumbledore nie przyleci na pomoc! Nie ważcie się!


W trakcie trzeciego roku w Hogwarcie Harry Potter nauczył się, że zawód dyrygenta nie ma nic wspólnego z magią


Zbrojmistrz raczył zażartować z nikczemnego wzrostu Harry'ego.

Bez polotu nie polatasz

Błyskawicę, którą Syriusz Black podarował Potterowi, uważa się za najlepszy sprzęt do latania na świecie. Każdy nowy model kosztuje krocie, lecz wyposażony jest w aerodynamiczną rączkę z jesionu, którą pokryto twardym jak diament lakierem. Dzięki niemu maszyna lata dokładnie tam, gdzie chce czarodziej. W przeszłości takich luksusów nie było. By polatać, Kajko i Kokosz smarowali dębową kłodę specjalną maścią, a alchemik Albert Wielki Młodszy mieszał jad ropuchy, starte płuca osła, proch nagrobny i tłuszcz nieochrzczonych dzieci. Współcześnie najdalej lata Adam Małysz. Każdą pocztę pierwszy obskoczy...

HP i Więzień Azkabanu

Platformówka

- EA / EA Polska
- www.mugglenet.com

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** maj 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, GCN, GBA, Xbox

Teraz to śmierciożercy mają NAPRAWDĘ przechlapane. Harry, Ron i Hermiona zmieszają ich z błotem w mgnieniu oka. Czarująca gra, nie ma co... A zarazem pewny hicior!

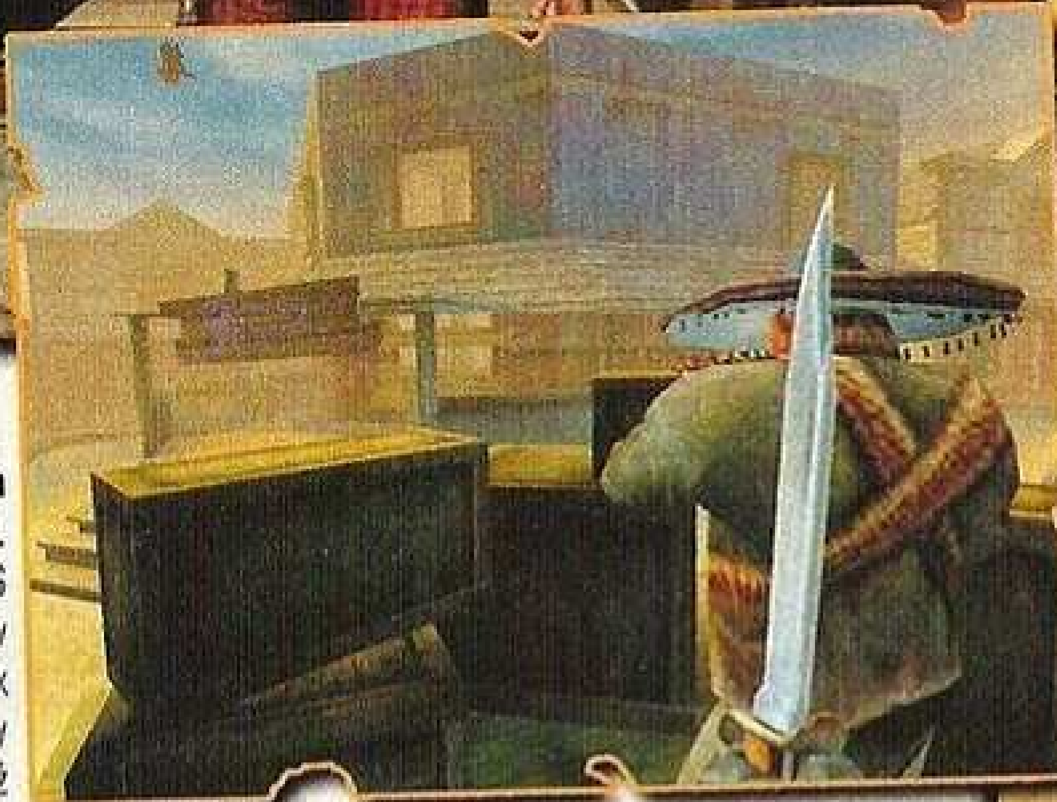
tekst: Michał „Joel Nimbus" Zacharzewski

DEAD MAN'S HAND

W porównaniu do współczesnych broni taki oto sześciostrzałowiec wygląda pikusiowato

W świecie kina westerny przeszły już do historii. W świecie gier właśnie z niej powracają!





Western, jeden z najbardziej amerykańskich gatunków filmowych, już od wielu, wielu lat znajduje się w potężnym dołku. Przeminął wraz z buntem dzieci-kwiatów, niechętnych cukierkowej wizji przeszłości, jaką lansowali w swoich filmach John Wayne i Gary Cooper. Dla ówczesnej publiczności jasny podział na dobrych i złych oraz swoisty kodeks honorowy kowbojów były archaizmami nie do zaakceptowania. Tropem tym powędrowali wybitni reżyserowie – Sergio Leone, Sam Peckinpah czy Clint Eastwood – tworząc obrazy prześmiewcze, brutalne bądź łamiące klasyczne reguły gatunku. W efekcie nawet krótki renesans westernu z początków lat 90. („Tańczący z wilkami", „Bez przebaczenia") nie zdołał przywrócić mody na filmowe opowieści z Dzikiego Zachodu.

Ręka nieboszczyka

„Dead Man's Hand" to pokerowy układ kart – dwa czarne asy i dwie ósemki. Jego nazwa pochodzi z jednej z kowbojskich legend, której głównym i niestety tragicznym bohaterem jest James Butler Hickok. Słynny „Dziki Bill" przez długie lata uchodził za doskonałego szpiega i jeszcze lepszego rewolwerowca. Świetnie spisywał się też jako szeryf na pograniczu Kansas, likwidując grasujące w pobliżu bandy. W 1876 roku wraz z nie mniej znaną „Calamity Jane" trafił do ogarniętego gorączką złota miasteczka Deadwood. Pewnej sierpniowej nocy dał się namówić na partyjkę pokera w lokalnym saloonie. Wygrywał. Jeden ze współgraczy nie wytrzymał napięcia i z bliskiej odległości odstrzelił szeryfowi głowę. Korpus Dzikiego Billa upadł na ziemię. W ręku trzymał dwa czarne asy i dwie ósemki. Dziś uważa się, że taka kombinacja kart przynosi pecha. Zabobonni gracze, którzy ją wyciągną, z miejsca odchodzą od stołu.

W świecie gier komputerowych western nigdy nie miał się dobrze. Sukcesy strzelaniny OUTLAWS i strategii DESPERADOS stanowiły na dobrą sprawę wyjątek. Jednak moda na komputerowe westerny powraca. W sklepach można już dostać WANTED GUNS i WESTERN OUTLAW, zaś lada dzień dołączą do nich WESTERNER i DEADLANDS. Mało tego, na zachodzie Europy właściciele Xboxów rżną jak szaleni w DEAD MAN'S HAND i twierdzą, że zabawa jest przednia. W kwietniu twórcy RUNE wydadzą tę grę w wersji pecetowej. Wtedy też gracze poznają fikcyjną historię El Tejona, rewolwerowca należącego do bandy zwącej się „Dziewięciu".



Już na wstępie kamraci głównego bohatera wycinają mu bardzo nieprzyjemny numer. Zostawiają go na pustyni samiuśkiego i umierającego, po czym odjeżdżają w siną dal. Jednak El Tejon nie umiera. Z dość wątpliwą pomocą przychodzi mu szeryf, który co prawda ratuje życie rannego kowboja, lecz w chwilę później pakuje go do więzienia. Rewolwerowcowi udaje się uciec. Niemal od razu wstępuje na szlak zemsty. **Swych byłych przyjaciół tropi w opuszczonych miasteczkach i osadach zamieszkanych przez poszukiwaczy złota.** Przeprawia się konno przez pustynię, korzysta z pociągów i parowców. Zwiedza też kopalnię, w której smyrga na wagonikach. Przy okazji strzela, zabija i morduje. Przeciwników charakteryzuje całkiem przyzwoita SI. **Kowboje potrafią zaskoczyć gracza, wykorzystać broń w niekonwencjonalny sposób bądź po prostu ukryć się za beczkami.** Wyglądają nieźle – program napędza silnik gry UNREAL, a za fizykę postaci i obiektów odpowiada engine Karma z wbudowanymi procedurami „ragdoll".

Za główną zaletę programu należy jednak uznać oryginalną scenerię. Ciągnąca się aż po horyzont preria bądź drewniane domy o ścianach ozdobionych dziurami po kulach z pewnością są miłą odmianą po setkach wtórnych futurystycznych światów, jakimi męczą graczy programiści. **Podobać mogą się też bronie – wierne repliki oryginalnych strzelb i rewolwerów.** Rolę gwiazdy gra tu snajperka „Hawkins Buffalo Rifle". Jej wynalazca doczepił do swej strzelby zwyczajny teleskop, a następnie przez blisko miesiąc usiłował poprawnie go skalibrować. W grze DEAD MAN'S HAND gracze przekonają się, że była to cholernie skuteczna spluwa.

W czasie swej włóczęgi El Tejon weźmie udział w klasycznych pojedynkach, a także w zwykłych strzelaninach, w czasie których szybkie nogi i orientacja w terenie znaczą więcej niż refleks. Rozegra też kilka partii pokera. Gra umożliwi też zabawę w Sieci. W tym celu przygotowano dwa tryby: Bounty (odmiana Domination) i Posse (Co-op, w którym gracze starają się odeprzeć wrogi gang bądź nawet armię).



Gra o kowbojach bez krów – czy to nie dziwne?

Dead Man's Hand
western FPP

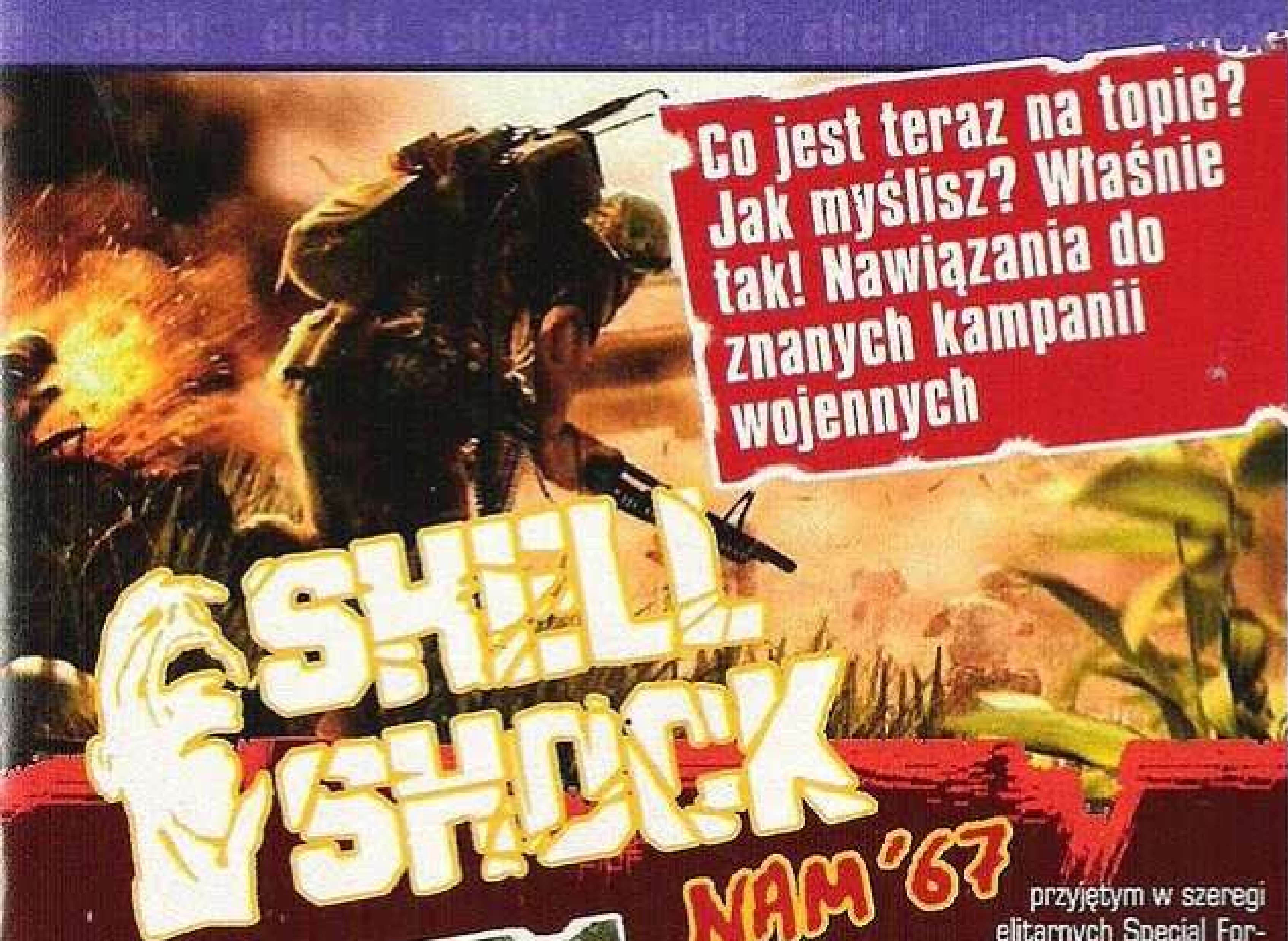
- Human Head
- www.dmhgame.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

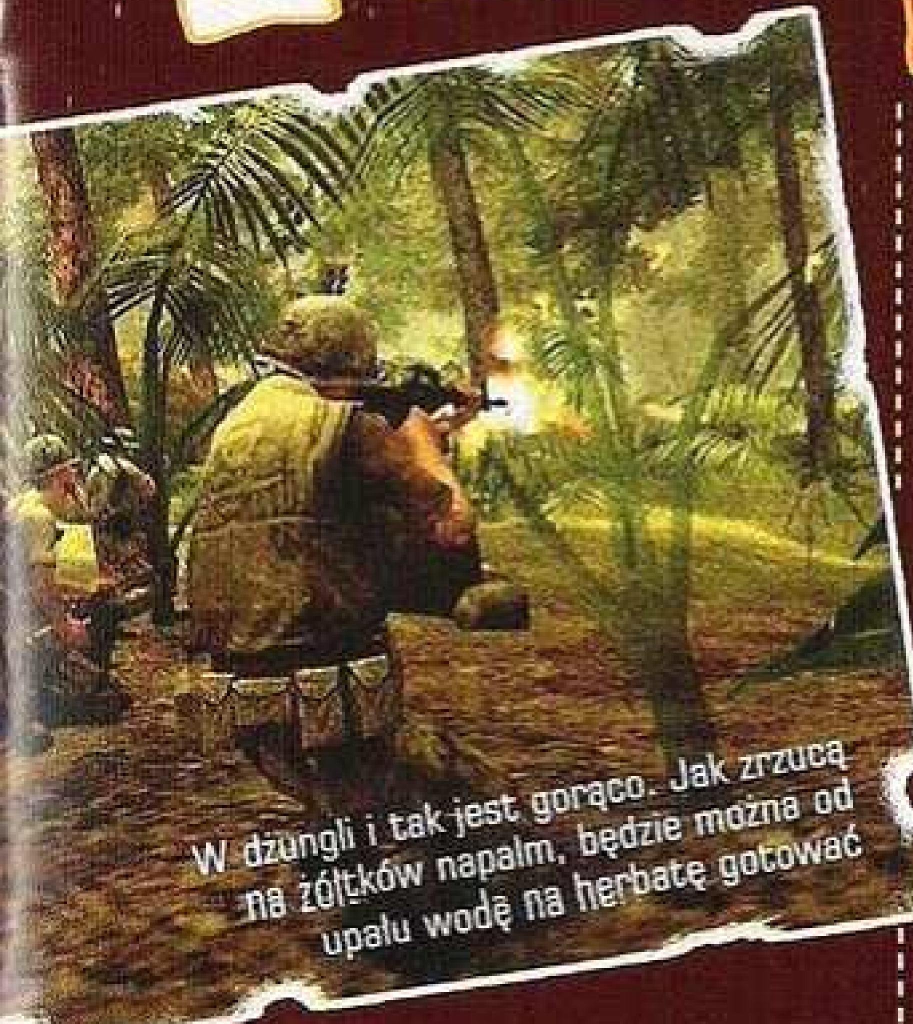
- **Premiera:** kwiecień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Westerny przeżywają właśnie swój komputerowy renesans. Gracze chcieliby jednak, żeby przeżywały barok... W nadchodzącym sezonie będziesz skazany na te produkcje

tekst: Michał „Joel live" Zacharzewski



Co jest teraz na topie? Jak myślisz? Właśnie tak! Nawiązania do znanych kampanii wojennych



W dżungli i tak jest gorąco. Jak zrzucą na żółtków napalm, będzie można od upału wodę na herbatę gotować

Najnowsza produkcja TPP ze stajni Eidos rozgrywa się właśnie w Wietnamie. Jest lato 1967 roku. Większość twoich kolegów popija piwko w akademiku i podziwia wdzięki koleżanek w krótkich spódniczkach. Jednak nic nie trwa wiecznie... Dostajesz kartę powołania i prosto ze słonecznej Kalifornii trafiasz na wilgotny, zielono-bury kawałek ziemi, o który od tej pory będziesz walczył z narażeniem życia. Strach, ból, nienawiść, przemoc, tortury i najgorsze okrucieństwa wojny – oto co cię czeka. Zaufać możesz jedynie swojej najwierniejszej przyjaciółce – broni.



SHELLSHOCK: NAM '67 przenosi cię w realistycznie oddane zakątki Wietnamu – od bujnej roślinności lasów południa aż po górzyste regiony północy. Wyjątkowość gry podkreśla także zróżnicowanie lokacji: masz możliwość walki w gęstym lesie, na rzadko zabudowanych terenach wietnamskich osad, na polach ryżowych, jak i w klaustrofobicznie ciasnych tunelach podziemnych baz VietCongu (VC).

Akcja gry rozpoczyna się w chwili wcielenia głównego bohatera do oddziału regularnej piechoty amerykańskiej. Wraz z przebiegiem kampanii zdobywasz kolejne stopnie, umiejętności i doświadczenie, aby w końcu zostać przyjętym w szeregi elitarnych Special Forces. Droga do tego jest jednak długa. Bezlitosne bombardowania napalmem, okrutne pułapki VC, nieustanne zagrożenie ze strony niewidzialnego wroga i organizowane przez niego zasadzki to codzienność.

Autorzy największy nacisk położyli na atmosferę zagrożenia. Weźmiesz udział w działaniach wojennych o różnej skali: od masowych bitew, małych potyczek, po jednoosobowe misje zwiadowcze i zamachy na oficerów VC. Trudność rozgrywki nie polega jedynie na zaskakujących zwrotach akcji, ale także na specyfice engine'u wprowadzającego wiele utrudnień (trafieni wrogowie nadal odpowiadają ogniem, bezpośrednie trafienia serią nie zawsze są śmiertelne, a rany znacznie utrudniają celne strzelanie).

NAM '67 wyposażony zostanie w zaawansowane algorytmy SI: oprócz zwiększenia samodzielności przeciwników wprowadzono możliwość zranienia gracza przez członków własnej drużyny. Szeroki ma być również wybór broni oraz taktycznego wsparcia. Jedyną wadą może być brak rozgrywki sieciowej.

SHELLSHOCK: NAM '67 zapowiada się więc bardzo ciekawie. Jeżeli jesteś fanem gier akcji i pragniesz poznać smak walki w dżungli, NAM '67 na pewno cię nie zawiedzie. Tylko pamiętaj, producent nie zapewnia potem leczenia psychiatrycznego! Przed włączeniem kompa koniecznie przygotuj się na wietnamski koszmar...



Shellshock nam'67

TPP

- **Guerilla / Eidos**
- www.shellshockgame.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

PLUTON? To była komedia. Teraz nadchodzi NAM '67. Jeśli nie lubisz przemocy, nie spoglądaj nawet na okładkę. **Inaczej nie będziesz mógł zasnąć...**

tekst: Wojciech Leski

WESTERNER

Jeszcze nigdy żaden kowboj nie znaczył tak wiele dla tak niewielu!



W lasach SherVooDoo grasował niegdyś Rabin Hut, daleki krewniak cielaka z „Gwiezdnych Wojen". Facecisko miało łukowaty nos, potężny kaptur i długie pejsy. Słynęło z tego, że lało wszystkich, co mu w drogę weszli. Siało grozę w zimie i w lecie, na bagnistych duktach i szerokopasmowych autostradach, w słoikach z ogórkami i w pasiekach pełnych niedźwiedzi. Napadało też na psy i gwałciło kobzy, torturowało jamniki i buldogi, a spanielami szorowało swe skórzane buty. Ludziska bali się go przeraźliwie. Jednak Hut nie mógł się równać z grozą, jaką roztaczał wokół siebie kałboj Fenimore Fillmore. Późniejszy gwiazdor przygodówki 3 CZASZKI TOLTEKÓW dopuszczał się takich bezeceństw, że współczesnym mu kronikarzom brakło słów, by je wszystkie spisać. **Nic dziwnego, że programiści hiszpańskiej firmy Revistronic przedstawiali drania jako wyjątkowo pogodnego misiaczka w niebieskim wdzianku, który do wszystkich się uśmiechał.** Nawet wtedy, gdy pędził na złamanie karku w niewielkich kartach z gry TOON CAR.

Poszukiwany żywy lub martwy



Randallus Glutus z domu Cap Kozina, jeden z najniebezpieczniejszych koordynatorów Dzikiego Zachodu. Zasłynął trzepotaniem uszami w miejscach publicznych i hodowaniem plechy na schowanym w majtach rewolwerze. Znaki charakterystyczne: strupowaty wygląd, tatuaż w kształcie siemienia lnianego na pośladku, pociąg do napadów na pociąg. Często przesiaduje w barach serwujących siarkoklocur.

NAGRODA: WÓR PYR

UWAGA! Bandyta może być uzbrojony w rozbrajająco idiotyczny brak koordynacji ruchów. Strzelać, zanim pojawi się we wsi.

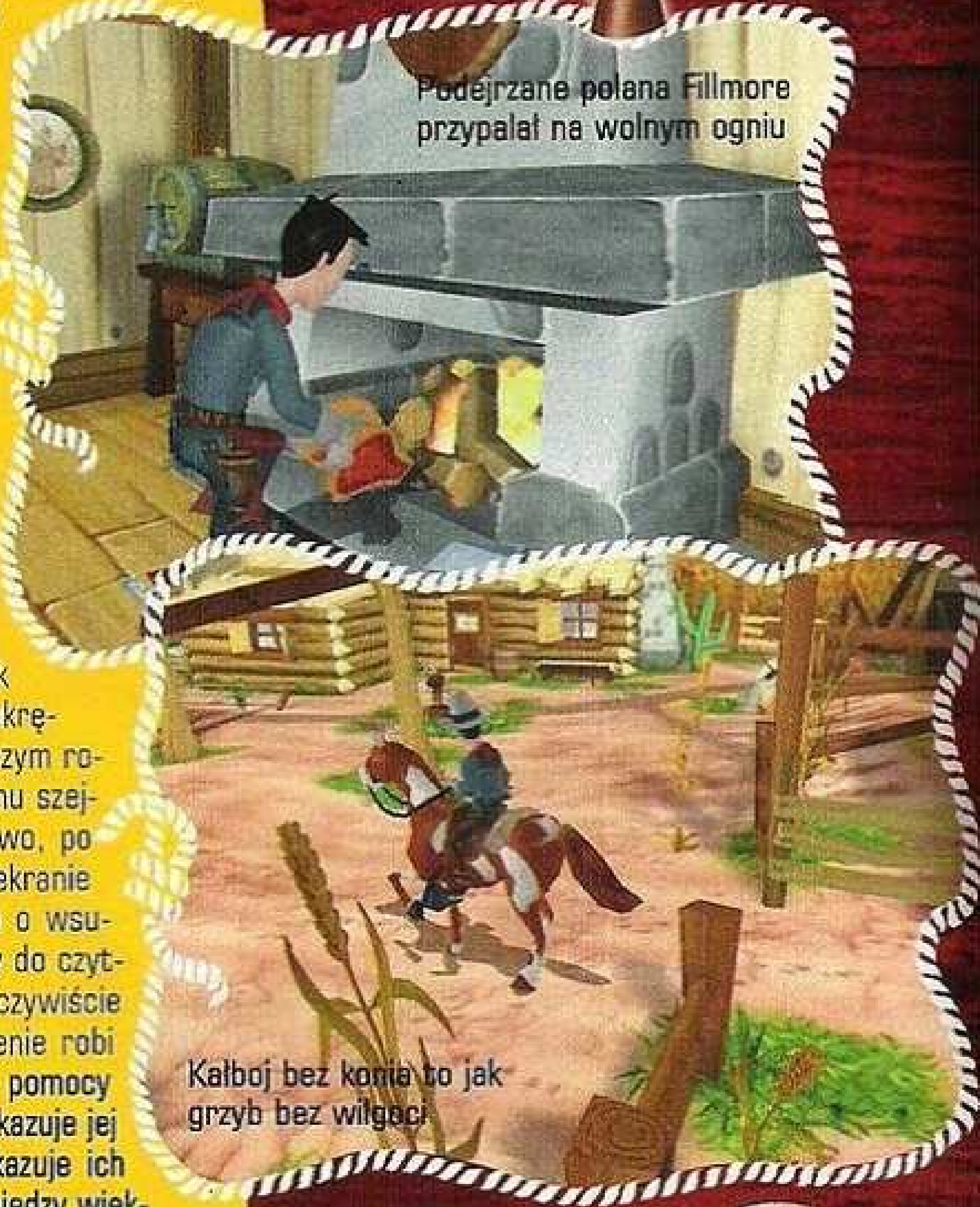


Gra WESTERNER lansuje taki właśnie pokojowy wizerunek Fillmore'a. Jej akcja toczy się oczywiście na Dzikim Zachodzie; troszkę przerysowanym (brak wspomnianych dzików), lecz wciąż atrakcyjnym. Olbrzymie pustynie pokryte piaskiem, fermy krowie ciągnące się aż po horyzont, olbrzymie nekropolie zamieszkałe przez duchy zbyt wolnych rewolwerowców – te właśnie obiekty czynią Teksas rajem dla poszukiwaczy złota i traperów. Główny bohater należy do tych ostatnich. Za dnia od wielu, wielu lat podróżuje na grzbiecie swej wysłużonej kobyły. Stara się dotrzeć na Zachód, lecz jedzie zawsze plecami do słońca, co sprawia, że zatacza kręgi. Wieczorami zasiada przy ognisku, żywiąc się fasolą z bekonem i popijając tequillę wyciśniętą z gnijących kaktusów.

Razu pewnego Fenimore dociera do hacjendy Bannistera, który od lat walczy ze Starkiem, obrzydliwie bogatym ranczerem z pobliskiego miasteczka. Bydlak (jak nazywano na Zachodzie wielkoformatowych hodowców bydła) chce wyrugać Kanistra z chałupy, a na jej miejscu posadzić pastwisko. Wysyła nawet oddział rewolwerowców, z którym Fenimore dość przypadkowo się rozprawie. Główny bohater gry postanawia pomóc gaspadinowi. Przy okazji zakochuje się w ślicznej jak cię mogę kuzynce bydlaka, ściąga do miasta prawdziwego zabijakę i zapisuje na swym koncie kilka lekko utopijnych wtop.

Autorom gry udało się tchnąć w trójwymiarową przygodówkę lucasartsowskiego ducha. Miłośnicy MONKEY ISLAND czy chociażby nieodżałowanego SAM & MAX (prace nad drugą częścią wstrzymano) zachwycą się przede wszystkim bajecznie kolorową grafiką, nieco karykaturalnymi wizerunkami postaci i nieziemskimi teksturami, dzięki którym świat wygląda jak animowana bajka dla lekko wstawionych dzieci. Każda pojedyncza klatka gry składa się z około 250 tys. poligonów wojskowych. Zarówno dialogi, jak i animacje tryskają zakręconym humorem, niczym ropa spod podłogi domu szejka Spira. Przykładowo, po ukończeniu gry na ekranie pojawia się prośba o wsunięcie kolejnej płyty do czytnika CD... a tejże oczywiście nie ma. Dobre wrażenie robi też interfejs. **Gracz przy pomocy myszki steruje postacią, wskazuje jej przedmioty bądź ludzi i nakazuje ich badanie bądź zbieranie. Pomiędzy większymi lokacjami przemieszcza się za pomocą świetnie przygotowanej, trójwymiarowej mapy.**

Dobry scenariusz i ciekawe, niekiedy dość zaskakujące zagadki sprawiają, że WESTERNER ma szansę dołączyć do grona najlepszych przygodówek ostatnich lat. Niedawna premiera gry w hiszpańskim lenglydżu udowodniła, że nie są to czcze słowa. Co prawda wydana w Madrycie i okolicach gra była szalenie zarobaczona (pluskwy i inne bugi wręcz wylewały się z ekranu), lecz do reszty europejskich krajów przywędruje z niezbędnymi poprawkami. A wówczas – hulaj dusza, kasy nie ma. Została w sklepie z grami.



Podejrzane polana Fillmore przypalał na wolnym ogniu

Kałboj bez konia to jak grzyb bez wilgoci

Westerner



Przygodowa

- **Revistronic / Cenega Polska**
- www.revistronic.com/westerner.html

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC

Kałboj z TOON CAR w swojej własnej grze przygodowej! Tego tylko brakwało. Masa dobrego humoru plus dobry humor. No i ten... no, jak go tam... i grafika

tekst: Michał „Szeryf Joel" Zacharzewski

W związku z premierą najnowszego dodatku

Neverwinter Nights

Hordes of the Underdark

OGŁASZAMY KONKURS!

wyślij sms, a będziesz miał szansę na jeden z 20 zestawów Złotej Edycji NWN lub 20 dodatków Hordes of the Underdark

Wymień się z nami SMS'ami

Możesz wygrać
20 zestawów Złotej Edycji NWN
i 20 gier
HORDES OF THE UNDERDARK
Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz na pytanie:

W jakim świecie toczą się wydarzenia wszystkich części sagi NEVERWINTER NIGHTS?

A) Dragonlance
B) Greyhawk
C) Forgotten Realms

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści
CL.HU.#
(zamiast # podaj A, B lub C)
na numer

7164

Na odpowiedzi czekamy do końca kwietnia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!



20x



20x

STARMAGEDDON 2 PROJECT FREEDOM

Żyjemy w zwariowanych czasach. Lot w kosmos odbywa się coraz szybciej, jazda do biura coraz wolniej – pisał trzydzieści lat temu Charles Lindbergh, amerykański pilot i generał lotnictwa. Staruszek miał rację. W połowie trzeciego millennium międzyplanetarna pustka nie kryła już żadnych zagadek. Piloci znali niemal każdy zakątek Układu Słonecznego i coraz odważniej zapuszczali się na tereny, leżące daleko poza zasięgiem przyciągania ziemskiego. Jednocześnie tu, na Ziemi, potężne megakorporacje toczyły krwawy bój o jakże pożądane przez akcjonariat zyski. Surowce mineralne z zajmowanych planet potrafiły zaś podbić kurs akcji o dobrych kilkadziesiąt dolarów na sztuce...

Uwaga, uwaga! Polacy planują zamach na życie X-WINGA!

W STARMAGEDDON 2 (na Zachodzie zwanym PROJECT FREEDOM) gracz dosiada bardzo wygodnej, szybkiej i nieźle uzbrojonej maszyny o nazwie Epsilon. Konstruktorzy zaopatrzyli ją w dwa olbrzymie silniki oraz zestaw działek pokładowych. Dzięki nim bez najmniejszych zaciachów gromisz wroga wałęsającego się w przestrzeni kosmicznej. Nie masz też najmniejszych problemów ze sterowaniem ciężką maszyną. Fizyka lotu przypomina bowiem tę zastosowaną w FREELANCERZE – jest uproszczona i nie w pełni uwzględnia bezwładność panującą w międzygwiezdnej przestrzeni. Dzięki temu sprytnemu wybiegowi zabawa staje się zdecydowanie przyjemniejsza.

Dawać tego idiotę, który powiedział, że kosmos to bezkresna pustka!

W czasie lotów zwiadowczych gracz natrafia na zagięcia czasoprzestrzeni. Czasem też wpada na kosmiczne bramy, prowadzące do innych miejsc w galaktyce. Jednak kosmos to nie wszystko. W niektórych misjach gracz walczy tuż nad powierzchnią takich planet jak Mars, Ziemia i Jowisz. Sprawdza też swój refleks, przelatując przez pas asteroid (ich wygląd został zaprojektowany na podstawie zdjęć wykonanych przez NASA i inne ośrodki naukowe). Pilot wykonuje też zadania zwiadowcze, patrolowe, ratunkowe i wszystkie inne, jakie zleci mu macierzysta korporacja Project Earth. Co więcej, z misji na misję ulepsza swój sprzęt. Dokupuje doń nowe tarcze ochronne, bardziej skuteczne akceleratory i coraz potężniejsze bronie.

Wielkie wrażenie robi szata graficzna programu. Odpowiada za nią nowoczesny silnik Impact2. Z jego wczesną wersją gracze zetknęli się przy okazji pierwszego STARMAGEDDON oraz gry WINGS OF HONOUR. Nowa edycja wykorzystuje najważniejsze możliwości pakietu DirectX 9 oraz całą masę dziwnych, zrozumiałych tylko dla grafików pojęć, takich jak per-pixel phong shading, bump mapping, environment mapping, bumpy reflections czy vertex color. Wystarczy spojrzeć na screeny, by przekonać się, że gra wygląda naprawdę nowocześnie. Właściciele konsol ze swoim ROGUE SQUADRON będą mogli się schować.

Pierwszy STARMAGEDDON (znany też jako PROJECT EARTH) ukazał się na rynku kilkanaście miesięcy temu. Niemal od razu przypadł do gustu miłośnikom kosmicznych strategii, lecz wskutek drobnych błędów nie zdołał zmieść z powierzchni Ziemi behemota o nazwie HOMEWORLD. Tym razem autorzy gry rzucili wyzwanie sławetnej serii X-WING. I, jak się wydaje, mają wielką szansę na zwycięstwo. Dokładne beta-testy wyeliminują ewentualne niedoróbki, zaś świetny model rozgrywki rzuci na kolana wszystkich fanów FREESPACE. Kto wie, może STARMAGEDDON 3 powstanie już pod auspicjami LucasArts i na Zachodzie będzie się nazywał STAR WARS: PROJECT SOLO?

I stała się światłość... Czyżby tłumacz Biblii grał w tę gierę?

Rzeka lawy? Ani chybi Mars. W to miejsce ześlemy Froggera, jeśli nadal będzie się stawiał

Zagrożenie z kosmosu

To nie bajka – Ziemi grozi Armageddon. 19 maja 1996 asteroida rozmiarów stadionu Wembley zahaczyła o orbitę Księżyca i znalazła się o pół miliona kilometrów od Ziemi. Z kolei 20 marca 2004 roku nad Polską przeleciał niezwykle jasny meteor. Obserwatorzy porównywali jego jasność do Księżyca w kwadrze. Naukowcy obawiają się, że jeszcze w tym wieku na kursie kolizyjnym z Zieloną Planetą [Błękitną nie zieloną, ty nieuczony Joelu! – Frogger] pojawi się inny potężny obiekt kosmiczny. Na razie nie wiadomo, jak Ziemia sobie z nim poradzi. Wśród pomysłów przewija się motyw z filmu „Armageddon" – wysłanie załogowej wyprawy na asteroidę, zainstalowanie ładunków i wywalenie jej w powietrze. W kosmos, ściślej mówiąc...

Starmageddon 2

Kosmiczna strzelanina

- City Interactive
- www.city-interactive.com/projectfreedom.html

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** kwiecień 2004
- **Gra dla:** PC

Szykuje się nowy polski killer! STARMAGEDDON 2 przyniesie śliczną grafikę, a elementy strategiczne ustąpią miejsca czystej akcji! Miodzio!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



PC

Sabotain Break the Rules

Odległa przyszłość, Miracle City, stolica Konfederacji Niepodległych Światów. Jonowe latarnie rozświetlają ciemność nocy. Bajecznie kolorowe neony kuszą ludzi niespotykanymi kształtami i pulsującym, przytłumionym blaskiem świetlówek. Dziesiątki ludzi wałęsają się bez celu po deptakach, odwiedzając kina i bary szybkiej obsługi. W tym rajskim świecie żyje też gracz – tajny agent, człowiek przywykły do życia w przebraniu. Od lat przygotowuje grunt pod inwazję sił imperialnych. Prowadzi akcje sabotażowe, szantażuje polityków, ściąga informacje od rebeliantów, kołuje sprzęt i osłabia system obronny Konfederacji. Skala jego działań przypomina nieco dokonania Dentona z DEUS EX. Nic dziwnego, wszak SABOTAIN jest nieliniową, podzieloną na misje grą RPG. Jej autorzy – znów Rosjanie – chwalą się stworzeniem żyjącego, wirtualnego miasta i olbrzymią swobodą, jaką dają grającemu. Twierdzą przy tym, że ich tytuł można kupić w ciemno. CLICK! radzi, nie toweruj im na słowo. Życie jest przecież full of zasadzkas!





Podsłuchaliśmy...

Shrek po polsku

Do niedawna gry firmy Activision pojawiały się w Polsce wyłącznie w angielskiej wersji językowej, w dodatku za wariacką cenę. Początek roku 2004 przyniósł zmianę – gracze zobaczyli spolszczone CALL OF DUTY i ładnie wydane STAR WARS: KotOR. W maju pojawi się polski SHREK 2. Największą atrakcją programu będzie cena – skromne jak na Activision 79 złotych! Czyżby pierwsze efekty wejścia do Unii Europejskiej?

Chińczycy nie zobaczą już IGI 2

Chińskie władze działają powoli, ale skutecznie. W połowie marca zakazały handlu grą IGI 2 na terenie swojego kraju. Powód? Program przedstawia Chiny w niekorzystnym świetle...

KotOR tak, DUKE nie

Trwają prace nad kontynuacją KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – twierdzi niewielki serwis internetowy 1Up. Nowa gra RPG ze świata „Gwiezdnych Wojen" pojawi się w sklepach najwcześniej w przyszłym roku, a pierwsze screeny zostaną udostępnione zwiedzającym w czasie najbliższych targów E3. Co ciekawe, z obecności na nich zrezygnowała ekipa „tworząca" DUKE NUKEM FOREVER. Czyżby książę zmarł na dobre?

Predator wróci

Ten rok będzie dla fanów drapieżcy szczególnie dobry. Wpierw w kinach pojawi się obraz „Alien vs

Prince of Thunder

PC

Dość ciekawą propozycję dla miłośników gier role-playing przedstawią za rok programiści rodem z Kanady. Ich PRINCE OF THUNDER opowiadać ma o odwiecznej wojnie między dobrem a złem. Gracz przeniesie się do czasów prehistorycznych, gdzie toczy się bój o Tron Grzmotów (kibel? – Frogger). Wędrując przez zniszczone wojną krainy dotrze do olbrzymich jaskiń wyścielanych lawą i do pałaców, których posadzki dzień w dzień spłukiwane są krwią niewinnych ludzi. Zaletami programu mają być: dopracowany silnik 3D oferujący widok z oczu bohatera (FPP), 12 różnych postaci (z których każda może przywdziać jedną z czterech skórek) oraz rozbudowany tryb multiplayer. Tak, tak, macie rację. Z tą „dość ciekawą propozycją" przesadziłem. PRINCE OF THUNDER na razie nie posiada niczego, co wyróżniłoby go spośród powstających gier RPG.



Xpand Rally

PC / XBOX

Łup. Łup. Łup. Rozpędzone stado smoków? Nieeee, to premiera XPAND RALLY zbliża się wielkimi krokami. Przygotowywane przez Techland wyścigi wykorzystują najnowszą wersję silnika CHROME i wyglądają znakomicie. Pojazdy zachowują się realistycznie, a rozbudowany model zniszczeń powoduje, że prowadzi się je coraz trudniej. Trasy obfitują w szczegóły, choć gracz raczej ich nie podziwia – po prostu przez cały czas gna do przodu jak dziki. Każdy z kierowców-rywali prowadzi wóz w inny sposób. Największą zaletą produktu jest jednak dołączony doń pełny zestaw narzędzi edycyjnych, w skład którego wchodzą ChromEd oraz 3daExporter. Dzięki tym aplikacjom gracze stworzą swoje własne trasy (i zmodyfikują dostępne w grze), zaprojektują nowe samochody, a nawet opracują całe mody! Ciekawostką jest tryb multiplayer, umożliwiający zabawę na podzielonym ekranie.



You are Empty

PC

Programiści rosyjskiego 1C pozazdrościli twórcom HALF-LIFE 2 i postanowili stworzyć swoją własną mroczną strzelaninę FPP z miasteczkiem odciętym od świata w roli głównej. Akcja YOU ARE EMPTY toczy się pod koniec XX wieku w Związku Radzieckim. Naukowiec pozostający na usługach politbiura chce uzyskać niezależność. Wbrew zaleceniom zwierzchników usiłuje stworzyć genetycznie zmodyfikowanego człowieka, swoistego Frankensteina przyszłości. Trudna sztuka udaje się, choć nie do końca. Miasto zostaje odcięte od świata. Rok później na miejscu lądują komandosi. Gracz jest jednym z nich. Przede wszystkim stara się przeżyć, a przy okazji poznać prawdę o mieszkańcach osady. Ci – pod postacią mutantów – nie dają mu spokoju. Krew powoli brudzi kocie łby na rynku... Siłą programu ma być doskonała Sztuczna Inteligencja oraz



Xtreeme Forces

PC



Szukasz trójwymiarowej taktycznej gry akcji z elementami RPG, w dodatku podanej w strategicznym sosie? Spójrz na XTREEME FORCES, bardzo efektowną produkcję autorstwa Raptor Entertainment. Jej akcja toczy się w Związku Radzieckim, a ściślej, w jednej z jego zapomnianych i zabiedzonych republik, gdzie głód jest równie powszechny co stonka ziemniaczana. Gracz wciela się w byłego żołnierza Federalnej Służby Bezpieczeństwa, który wpakowuje się w potężną aferę z mafią, lokalnym rządem i generałami w rolach głównych. Może przyłączyć się do rebeliantów bądź zostać rządowym przydupasem. W zależności od decyzji, weźmie udział w innych wydarzeniach i własnoręcznie stworzy nieliniową fabułę gry. I jeszcze jedna ciekawostka na koniec – program powstaje w Indiach. Programiści z tego kraju uchodzą obecnie w USA i Wielkiej Brytanii za najzdolniejszych i najbardziej wydajnych pracowników. Tylko czy wydajność oznacza jakość?

Dangerous Waters

PC



Kolejna po ENIGMA: RISING TIDE morska symulacja – DANGEROUS WATERS – powoli zamienia się w niezwykle ambitny projekt internetowy. Autorzy gry chcą bowiem odtworzyć realia współczesnego konfliktu morskiego z całym jego rozmachem i widowiskowością. Oznacza to, że w programie pojawią się zarówno klasyczne fregaty rakietowe (typu Oliver Hazard Perry FFG), jak i okręty podwodne (rosyjskie Akule, chińskie Kilo, amerykańskie SeaWolfy i 688I). Otrzymają one wsparcie z powietrza, w postaci myśliwców i śmigłowców. Obsługą każdej z maszyn zajmą się gracze, uczestnicząc w bitwie o rozmiarach przekraczających starcia z BATTLEFIELD: VIETNAM. W DANGEROUS WATERS pojawi się też tryb przeznaczony dla samotnego gracza, zawierający klasyczne misje z jasno określonymi celami i procedurami działania. Do programu dołączony będzie przewodnik opisujący 270 jednostek 17 różnych flot, a także rozbudowany edytor misji.

Podsłuchaliśmy...

Predator" w reżyserii Paula Andersona, później do sklepów trafi gra komputerowa. Na razie wiadomo o niej tyle, że ukaże się na konsolach i pecetach jednocześnie.

Bonusowe hordy

Polskie wydanie drugiego dodatku do NEVERWINTER NIGHTS pojawi się w sklepach wraz z bonusową płytką CD. Gracze znajdą na niej całą masę poradników, cztery duże polskojęzyczne mody i sporo anglojęzycznych. Żyć, nie umierać.

Ile zarabiają?

Firma Vivendi opublikowała swoje wyniki finansowe za 2003 rok. Z poniższego zestawienia wynika, że największe przychody przynoszą tytuły licencjonowane, dobre, lecz nie rewelacyjne, wydane na co najmniej kilka platform:

1. SIMPSONS HIT & RUN – 67.3 mln
2. HULK – 56.6 mln
3. WARCRAFT 3 FROZEN THRONE – 40.4 mln
4. THE HOBBIT – 37.5 mln
5. CRASH V – 23.2 mln



Zakaz wyłączania kompa!

Nastolatek z Hongkongu chwycił za nóż, gdy jego ojciec wyłączył mu sprzęt do grania. Napastnika, który pomimo późniejszej godziny nie chciał iść spać, obezwładniła policja. Wnioski dla polskich rodziców są raczej oczywiste – powinni otrzymać dożywotni zakaz wyłączania kompa w godzinach wieczornych, gdy zmęczony szkołą dzieciak chce się po prostu wyluzować.

Nexus? A dajcie spokój...

Kosmiczna strategia NEXUS: JUPITER INCIDENT ukaże się na rynku najwcześniej w lipcu tego roku. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że ta sama gra – znana jeszcze jako GALAXY ANDROMEDA – miała trafić do sprzedaży w grudniu ubiegłego roku. Pierwotnie program nazywał się IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS i miał ujrzeć światło dzienne na Gwiazdkę 2002. Pytanie za sto punktów: jak ta gra będzie się nazywać w sierpniu 2005?

Faraon zarządził

Wyniki ankiety przeprowadzonej przez jeden z dużych serwisów o grach komputerowych pokazują, że najlepszą pełną wersją gry dołączoną do czasopisma w marcu był CLICK'owy FARAON. Kolejne miejsca zajęły programy z siostrzanego CD Action – LARRY COLLECTION i MOBILE FORCES. Rządzimy!

Matrix Online upadnie?

UbiSoft chce zamknąć projekt MATRIX ONLINE, gdyż nie gwarantuje on zwrotu poniesionych inwestycji. Warner Bros ma inne zdanie. Fight!

Armies of Exigo

PC





Ciekawostka charakterystyczna dla epoki globalizacji: duże amerykańskie studio filmowe o nazwie Cinergi zleca grupce węgierskich programistów stworzenie strategii czasu rzeczywistego dla brytyjskiego oddziału firmy Electronic Arts. Do prac nad programem ściąga najlepszych graczy ze sceny STARCRAFTA, i to bez względu na ich narodowość. Część produkcji przerzuca jednak do Rosji, gdzie mieszkają najlepsi specjaliści od Sztucznej Inteligencji. Jakby tego było mało, scenariusz ARMIES OF EXIGO nie nawiązuje do żadnego filmu zrobionego bądź nawet planowanego przez Cinergi. Dziwne? Ale jakże ciekawe! Gra opowiada bowiem o wojnie pomiędzy ludźmi (rycerzami oraz krasnoludami, gnomami, elfami), bestiami (trollami, goblinami, ogrami, demonami) i upadłymi (mrocznymi elfami, błędnymi rycerzami). Gracz kieruje jedną ze stron, walcząc na wielopoziomowych mapach wykonanych w ślicznej, trójwymiarowej grafice. Premiera jesienią.

Pariah

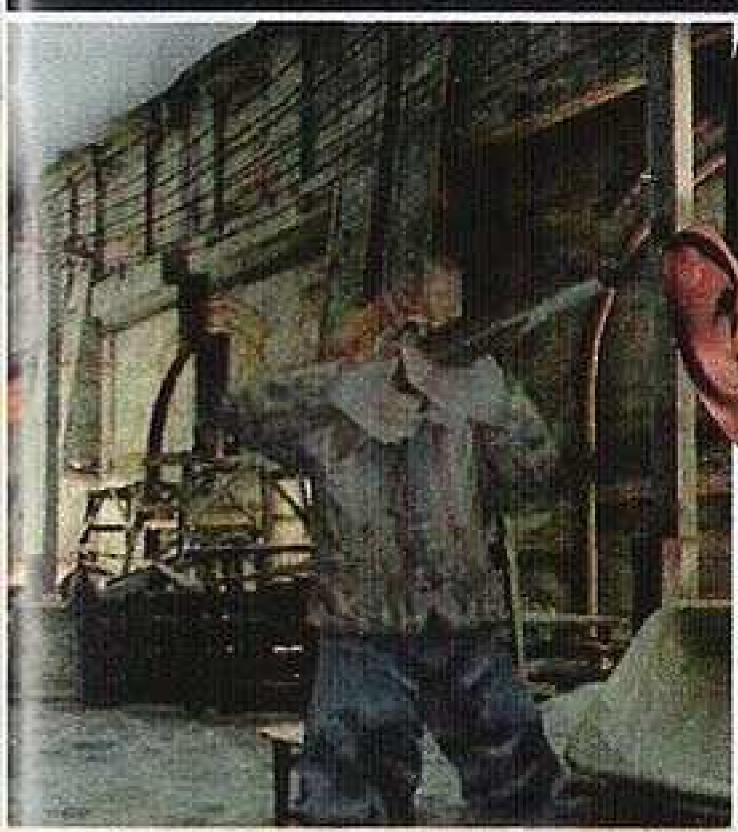
PC / XBOX



Po nie najlepszym przyjęciu przez graczy kobylastego UNREAL 2 wydawało się, że futurystyczne strzelaniny FPP wycofają się na z góry upatrzone pozycje i poczekają na lepsze czasy. Nic z tego! Przygotowywana dla pecetów i konsol Xbox gra PARIAH przeniesie fanów szybkiej akcji w odległą przyszłość, a następnie zmusi do walki na powierzchniach kilku różnych planet. W odróżnieniu od klasycznych strzelanin, produkt kanadyjskiego Digital Extremes nie sprowadzi gracza do roli „cyngla". Człowiek siedzący przed komputerem będzie musiał udowodnić, że potrafi przetrwać w zmieniających się warunkach oraz zorganizować dla siebie i towarzyszy broni środki niezbędne do przeżycia. Program wykorzystuje najnowszy silnik UNREAL, zaś jego scenariusz tworzą ludzie mający już na swym koncie literackie debiuty. Data premiery zostanie ogłoszona na targach E3.



niepokojący klimat. Spore wrażenie robi sama lokalizacja gry: brudne, odrapane kamienice, ciasne uliczki i zaułki, których nie powstydziłaby się warszawska Praga. HALF-LIFE 2 ma wyglądać podobnie!



Podsłuchaliśmy...

Angelina się stawia

Filmowa Lara Croft – Angelina Jolie – powiedziała głośne NIE! Twórcy trzeciej części przygód tombrajderki mają więc nie lada orzech do zgryzienia: gwiazda nie jest zainteresowana współpracą z nimi. Nie wiadomo jednak, czy nie są to tylko i wyłącznie aktorskie fochy – Jolie była przecież niechętna „Kolebce życia". Pojawiła się jednak w tym filmie i choć poniósł on w USA klęskę, na świecie sprzedał się znakomicie.

Wejdźcie, rozbierzcie się!

Dziewczyny bywają wstydliwe. Czasami, gdy trudnią się pracą, posługują się pseudonimami. Opisywany przez CLICKA! program EMOTION VIDEO POKER również się spłonił i zmienił swe imię. W sklepie musisz więc pytać o STRIP POKER EXCLUSIVE. Czy warto pytać? Cóż, gra otrzymała od nas ocenę dobrą.

Niczym prawdziwe muzeum...

Seria gier poświęconych legendom szos ery komunizmu coraz bardziej przypomina muzeum motoryzacji.



Po Maluchach i Polonezach opracowano gry o Syrenkach i Trabantach. Na swą kolej czekają natomiast Warszawy, duże Fiaty i Garbusy. Do akcji powrócą też popularne Fiaciki. Programy te będą działać na zupełnie nowym, lepszym silniku graficznym.

Mafia wołomińska?

Nielegalną powielarnię płyt kompaktowych zlikwidowali w Wołominie policjanci z rejonowej komendy. Zatrzymani – 33-letni Marcin J. i 20-letni Łukasz P. – posługiwali się półprofesjonalnym sprzętem. W ich mieszkaniu znaleziono około 3 tys. płyt o szacunkowej wartości rynkowej 120 tysięcy złotych.

Colin McRae w przestworzach?

Nic z tych rzeczy. Mistrz kierownicy owszem, pokochał pilotów, ale tych naziemnych. W polskiej wersji COLIN MCRAE RALLY 04 gracze usłyszą więc aż cztery osoby: Martynę Wojciechowską, Krzysztofa Hołowczyca, Dereka Ringera oraz mało znanego polskiego lektora, który spodoba się osobom nielubiącym wielkich nazwisk. Cała gra zostanie wydana na 4 płytach CD, z gadżetem-niespodzianką w pudełku. Całość będzie kosztować niecałe sto złotych. Więcej informacji – http://samochody.cdprojekt.com.

Przejedź dziadka, zajeździ babkę!

CARMAGEDDON – jedna z najbardziej rozwalających gier w historii pecetów – doczekała się już dwóch kolejnych części. Niestety, każda z nich była gorsza od poprzedniej. Na jesień tego roku firma SCi zapowiedziała część czwartą. Oby autorom RICHARD

Neverend

PC / Xbox

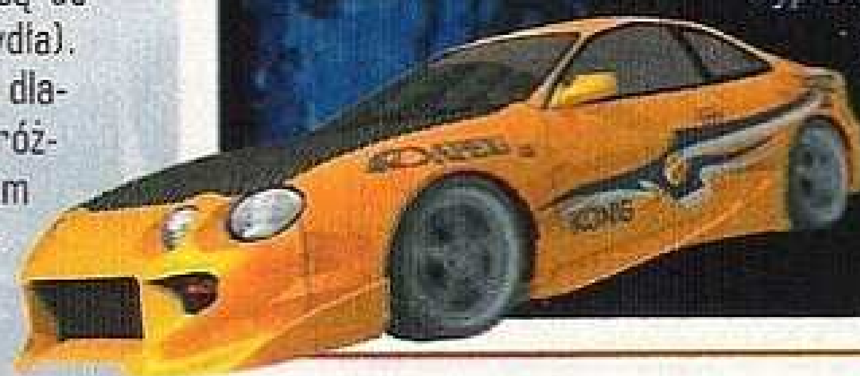
Słowacy to twarde chłopaki. W wielkiej tajemnicy strugają grę role-playing, która wygląda pysznie, ma miodną fabułę i niebanalnych pączusiów za bohaterów. Co więcej, jest w pełni trójwymiarowa i wzoruje się na produkcjach japońskich, takich chociażby jak seria FINAL FANTASY! W programie gracz kieruje dziewczyną o imieniu Agavaen, należącą do prastarej rasy wróżek (co ciekawe, ma połamane skrzydła). Pannica z różnych przyczyn nie cieszy się sympatią ludzi i dlatego właśnie mieszka... ze złodziejami. Wiodąc niezbyt wróżkowy żywot, odkrywa pewnego dnia Powołanie, a wraz z nim Moc – koniecznie pisane z dużych liter. Efektem owego odkrycia jest długa wędrówka przez fantastyczne krainy oraz walki rozgrywane w turach, na specjalnych, interaktywnych arenach. Całość napędza zaś nowatorski silnik graficzny napisany we współpracy z naukowcami z Uniwersytetu Comeniusa. Ponoć pozwala on tworzyć światy w czasie rzeczywistym przy zachowaniu jakości charakterystycznej dla widoczków prerenderowanych.



Juiced

PC / PS2 / XB

Bardzo soczyste wyścigi. Szybkie, efektowne, ponoć dopracowane w każdym calu. W sklepach zobaczysz je wraz z pierwszym jesiennym deszczem. Będziesz też podziwiał 50 licencjonowanych samochodów takich marek jak Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot czy Chevrolet. Dopakujesz do nich kilkaset części zamiennych wyprodukowanych przez firmy pokroju A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine i HKS. Tak przerobione wozy wypróbujesz na kilkudziesięciu szczegółowych trasach, a także



Scooby Doo! 2: Monsters Unleashed

PC / GBA

„Scooby-Doo 2: Potwory na gigancie" pojawił się już w kinach, a lada dzień w sklepach zadebiutuje gra. Będzie to opowieść o czwórce poszukiwaczy strachów (Fred, Daphne, Velma i Kudłaty) oraz o ich cholernie dzielnym psie. Ekipa zwala się do niewielkiego miasteczka Coolsville i rozpoczyna mozolne śledztwo. W jego trakcie zbiera przedmioty, ściga się



TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	Kod
1	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
2	Diablo 2	PC	008
3	Gothic 2	PC	060
4	Call of Duty	PC, PS2	073
5	Warcraft III	PC	010
6	Baldur's Gate 2	PC	104
7	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
8	Max Payne 2	PC, PS2	071
9	GTA Vice City	PC, PS2	025
10	Morrowind	PC, Xbox	034
11	The Sims	PC, PS2	003
12	SW: Jedi Knight: Jedi Academy	PC	059
13	Newerwinter Nights	PC	014





w Internecie, rywalizując z kumplami. Ciekawostką będzie wątek fabularny, spajający wszystkie wyścigi i opowiadający (w sposób nieliniowy) historię życia kilku szaleńców, którzy nade wszystko ukochali samochody. Brzmi kozacko, ale czy nie wyjdzie z tego surowy tatar?

z poprzebieranymi przestępcami i przygotowuje sprytne pułapki. Program nie posiada atrakcyjnej grafiki, lecz jest niezwykle prosty w obsłudze. Gracz musi się wykazać zarówno refleksem, jak i umiejętnością kojarzenia faktów. Często też się śmieje, a czasami wkurza, z mozołem pokonując całe serie minigierek. Premierze gry towarzyszyć ma konsolowy (i niestety tylko konsolowy) debiut kolorowej platformówki SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM.

PC

Rollercoaster Tycoon 3

W pecetowym świecie siedem milionów sprzedanych kopii to naprawdę bardzo dobry wynik. Nic dziwnego, że Chris Sawyer już po raz trzeci walczy z kolejkami górskimi. ROLLERCOASTER TYCOON 3 – w odróżnieniu od wtórnej poprzedniej części – jest prawdziwą orgią zmian i nowinek. Na pierwszy ogień poszła grafika, teraz całkowicie trójwymiarowa i niezwykle szczegółowa. Dzięki niej gracz może zajrzeć w każdy zakamarek wesołego miasteczka, a także przejechać się na własnoręcznie zbudowanej kolejce (opcja tylko dla osób o mocnych żołądkach). Prócz wielu nowych atrakcji, w tym dodatkowych wagoników, w programie pojawią się nowe procedury Sztucznej Inteligencji. Zachowanie gości stanie się bardziej naturalne, pojawią się zorganizowane grupy zwiedzających, a nawet całe rodziny. Nie wiadomo jednak, jak zostaną pokazane osoby, które po przejażdżce zaczynają cierpieć na wyrzuty śniadania.



Podsłuchaliśmy...

BURNS RALLY udało się ową niekorzystną tendencję odwrócić!

Nowe gry w produkcji

Firma Eidos zarejestrowała internetową domenę DEUS EX 3, a Warren Spector rozpoczął prace nad tym tytułem. Powstanie też dodatek do POSTAL 2, zręcznościówki HITMAN 4 i MAX PAYNE 3 oraz GODFATHER, program tylko dla dorosłych graczy, wykorzystujący licencję filmu „Ojciec chrzestny". Ze zgonów martwi jedynie SWAT: URBAN JUSTICE. Szkoda, bo gra ciekawie się zapowiadała...

Max jak żywy

Nowojorski artysta Timothy Womack opublikował całą serię cyfrowych zdjęć, przedstawiających bohaterów gry MAX PAYNE. Fotografie stworzono w całości na komputerze i... wyglądają jak prawdziwe. Jeśli dalej tak pójdzie, już niedługo doczekamy się nowego filmu z Elvisem w roli głównej. To byłby czad!

Emulatory GBA nielegalne!

W styczniu tego roku firma Nintendo opatentowała emulator konsol z serii GameBoy. Nie minęły dwa miesiące, a już zagroziła zespołowi tworzącemu emulator FIRESTORM procesem karnym. Dotychczas prawo ścigało osoby wykorzystujące pirackie romy. Teraz wojna przeniesie się oczko wyżej – na poziom software'u służącego do ich uruchamiania.

Stalowe Niebo 2

Znana z naszych płyt przygodówka BENEATH A STEEL SKY doczeka się kontynuacji! Revolution dopiero rozpoczyna prace nad tym tytułem, ściskając w garści pachnący nowością scenariusz. Program ukaże się na konsolach i pecetach najwcześniej w przyszłym roku. To bardzo miła wiadomość, zwłaszcza że kilka innych sequeli starych hitów – m.in. FULL THROTTLE 2 i SAM AND MAX 2 – niedawno zezłomowano z wielkim hukiem.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, TOP 13: Andrzej „Ciwialineczka" Dwalina

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

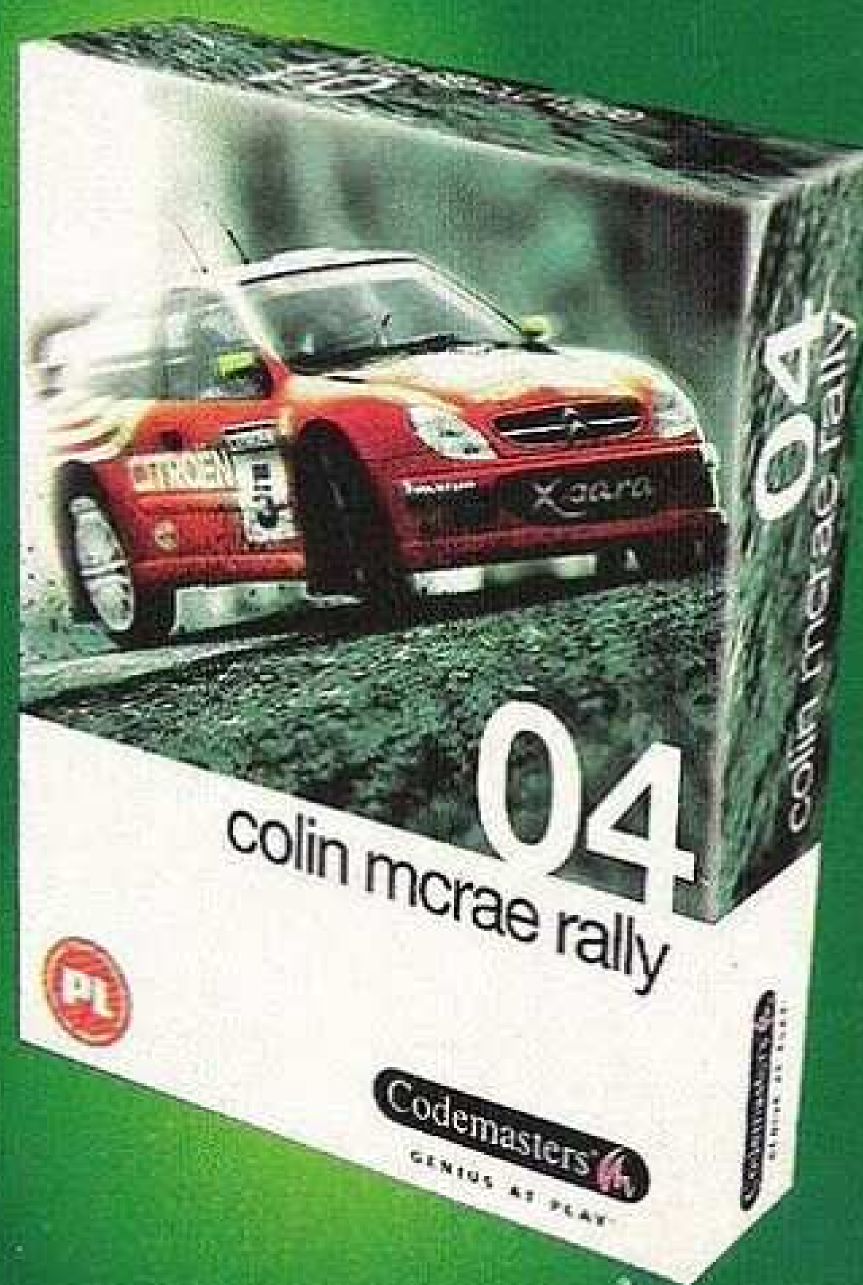
145	Battlefield: Vietnam – PC	NEW	152	Batman: Vengeance – PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	NEW
146	Schiznm II: Kameleon – PC	NEW	153	Świątynia Pierwotnego Zła – PC	NEW
137	Final Fantasy XI – PC, PS2		132	LotR: War of the Ring – PC	
032	Battlefield 1942 – PC		154	Far Cry – PC	NEW
147	Enigma: Rising Tide– PC	NEW	155	SC: Pandora Tommorow – PC, GBA, Xbox	NEW
019	Disciples 2 – PC		156	Breed – PC, Xbox	NEW
138	Legacy of Kain: Defiance – PC, PS2, Xbox		157	GangLand – PC	NEW
148	DF-Black Hawk Down: Team Sabre – PC	NEW	001	GTA III – PC, PS2	
149	Deus Ex: Invisible War – PC, Xbox	NEW	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox	
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox		158	Hidden & Dangerous 2 – PC	NEW
002	Medal of Honor – PC		012	SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, Xbox, GCN	
150	Colin McRae Rally 04 – PC, PS2, Xbox	NEW	159	Secred – PC	NEW
030	Mafia – PC, PS2		136	Beyond Good & Evil – PC, PS2, GCN, Xbox	
151	Silent Storm – PC	NEW	057	Fifa 2004 – PC, PS2, Xbox	
031	Medieval: Total War – PC		125	Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCn, GBA	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. **Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



BATTLEFIELD Vietnam

Kiedy gracze oswoją się w końcu z nowinkami oraz nauczą obsługi pojazdów, BATTLEFIELD: VIETNAM będzie miała szansę stać się grą sieciową roku 2004







Przyznam szczerze, że z BATTLEFIELD: 1942 miałem romans krótki i burzliwy. Nie przypadliśmy sobie do gustu, a i wydajność mojego ówczesnego łącza negatywnie odbiła się na naszym niesatysfakcjonująco skonsumowanym związku. Nie zmienia to faktu, że do tej gry żywię spory szacunek – za rozmach przedsięwzięcia. Drugiej gry akcji online z taką ilością pojazdów i dostępnych graczy (do 64!) ze świecą by szukać.

Kusiło mnie zatem, aby do BATTLEFIELD: VIETNAM podejść jak do zupełnie nowego tytułu. W końcu nie jest to rozszerzenie do BF:1942, lecz odrębna gra, zarówno pod względem technicznym, jak i fabularnym. Szybkie spojrzenie na rozgrywkę oraz fora internetowe fanów BF: 1942 spowodowały jednak, że takim pomysłom musiałem powiedzieć stanowcze: „Nie!" – bez porównań do BF: 1942 się nie obędzie. BATTLEFIELD: VIETNAM i BF: 1942 mają wiele cech wspólnych: maksymalną ilość dostępnych graczy podczas zabawy, obecność olbrzymiej ilości pojazdów, podobne tryby rozgrywki i rozwiązania interfejsowe. Niestety, obie gry mają także nędzny tryb single-player i jakoś niezbyt trafiają do mnie argumenty „adwokatów" BATTLEFIELD, że tryb dla pojedynczego gracza jest tu jedynie rozgrzewką przed walką wieloosobową. Wszak takie sa-

Seria BATTLEFIELD: 1942 w pigułce

1. BATTLEFIELD 1942
BATTLEFIELD 1942 pojawił się na rynku we wrześniu 2002 roku i szturmem zdobył serca graczy sieciowych. Akcja BF 1942 przenosi cię w czasy II wojny światowej i pozwala uczestniczyć w pamiętnych bitwach tego globalnego konfliktu, na przykład w bitwie o Midway, w walkach w rejonie Tobruku, Normandii czy w pancernej bitwie pod Kurskiem. To, co urzekło graczy w BF 1942, to przede wszystkim możliwość sterowania 30 różnymi pojazdami. Obsługując je, można było podzielić się rolami! Gra online pozwalała na zabawę maks. 64 graczom.



2. BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME
Na pierwsze rozszerzenie nie musieliśmy długo czekać. BF 1942: THE ROAD TO ROME został wydany już w lutym 2003. Dodatek zaprezentował batalie rozgrywające się we Włoszech w latach 1943-1944 (w tym walka o Monte Cassino i Anzio). Łącznie gracze dostali sześć nowych mapek. THE ROAD TO ROME wprowadził ponadto do gry osiem pojazdów.

3. BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II
Drugi oficjalny dodatek do BF został wydany dokładnie rok po premierze oryginalnego BF – we wrześniu 2003. W SECRET WEAPONS OF WW II rozszerzono gamę dostępnych pojazdów także o te eksperymentalne, które w II wojnie światowej nigdy nie ruszyły do prawdziwego boju. Dodatek ten „dorzuca" do BF:1942 16 nowych pojazdów oraz osiem map (m.in. Praga i Norwegia).



Multiplayer: pierwsze kroki



Skonfiguruj swoją postać i przejdź do zakładki Multiplayer



Zaaplikuj wybrane przez siebie filtry dla serwerów (tutaj wybrano ping nie większy niż 100)

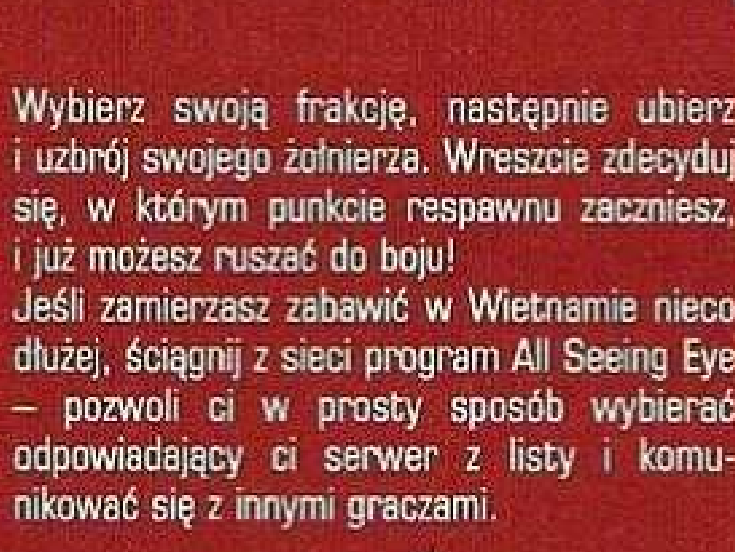


Wciśnij zakładkę „update server list" i włącz punkbustera (na dole strony)



Po zapoznaniu się z charaktystyką mapy, wciśnij przycisk „ready"





Wybierz swoją frakcję, następnie ubierz i uzbrój swojego żołnierza. Wreszcie zdecyduj się, w którym punkcie respawnu zaczniesz, i już możesz ruszać do boju!
Jeśli zamierzasz zabawić w Wietnamie nieco dłużej, ściągnij z sieci program All Seeing Eye – pozwoli ci w prosty sposób wybierać odpowiadający ci serwer z listy i komunikować się z innymi graczami.

me założenia przyświecały produkcji UNREAL TOURNAMENT, tyle że tam zdołano zróżnicować poziom SI botów, przez co gracz trenujący w singlu był w stanie nabrać odpowiedniej wprawy przed wejściem do gniazda os – czyli do Sieci. W BATTLEFIELD: VIETNAM trening singlowy to czysta strata czasu i nawet ja, przy całym moim BF'owym nieopierzeniu, zauważyłem po kilkunastu minutach nudnej zabawy z głupkowatymi botami, że już się tam nic nie nauczę. Musisz więc właściwie od razu rzucić się na głęboką, online'ową wodę. Na razie jest to jeszcze w miarę proste, bo ludziska dopiero się uczą obsługi pojazdów i poznają zakamarki map, ale za miesiąc-dwa taki debiut może się już okazać niesłychanie traumatyczny. Spiesz się więc z nauką życia w wietnamskiej dżungli, bo za chwilę nie uda ci się ukryć lamerstwa.

Szlifierka i obróbka

Od pierwszego rzutu oka (oraz ucha) widać, że seria BATTLEFIELD to dla EA towar cenny. Menusy oraz oprawa audiowizualna przyjęły solidną porcję szlifowania. Graficzne rozwiązania interfejsu cieszą oko, a od pierwszych minut w głośnikach rozbrzmiewa cudna muzyczka, charakterystyczna dla czasów wojny wietnamskiej – Electronic Arts sobie tylko znanym sposobem, czyli zapewne przy pomocy grubego portfela, zdobyła licencje na kilka prawdziwych hitów z lat 60. i 70. Późniejszy poziom grafiki i muzyki także należy uznać za wysoki. Jeśli chodzi o wygląd map, to choć są one czasem podobne do tych z BF:1942 i dodatków, to jednak twórcom udało się oddać charakterystyczną, „gęstą" atmosferę ogarniętego wojną domową Wietnamu. Podczas walki w trybie sieciowym naprawdę docenia się wkład twórców w wygląd terenu. Ponieważ póki co na publicznych serwerach każdy gracz działa bardziej w pojedynkę niż współpracuje w grupach, duże możliwości taktyczne otworzą się przed tobą głównie dzięki roślinności i bagnom wietnamskim. Ja osobiście wprost uwielbiam samotne wypady w stronę „spawn pointu" przeciwnika, ciche skradanie się w okolice jego budynków i metodyczne eliminowanie wrogich żołnierzy z gęstwiny. Tyle samo radości sprawia znalezienie sobie strategicznego miejsca w pobliżu wiszącego mostu (te struktury naprawdę bardzo ładnie wyglądają) i usuwanie kolejnych śmiałków, którzy zapragnęli z niego skorzystać. Dźwięki wydobywające się z głośników to także sam cud, miód i orzeszki – a za pomysł wprowadzenia wietnamskiego do rozmów i komunikatów VietCongu ręce same składają się do braw.

Podłącz się

Ciężko jest mi porównać wydajność kodu sieciowego BATTLEFIELD:VIETNAM z kodem BF 1942, bowiem, jak już wspomniałem, mojego łącza sprzed dwóch lat nie można było uznać za dobre. O ile nie funkcjonowałem jako serwer, potworne lagi miałem na porządku dziennym – zresztą nie tylko w BF 1942. Teraz, posiadając łącze CHELLO (prędkość: 512kb/s pobierania, 128kb/s wysyłania) radzę sobie w Sieci całkiem dobrze, właściwie nawet powyżej tego, co dla mojego systemu zakładają twórcy gry. Gra na rozdzielczości 800x600 pikseli ze średnim poziomem detali nawet przy trzydziestu graczach online pozwala na osiągnięcie wartości ping rzędu 50-90, co jest naprawdę niezłym wynikiem. Tym bardziej, że grałem na serwerach zagranicznych. Dodatkowo, choć gra poinformowała mnie, że moje sterowniki nVidia do karty graficznej nie są przez nią obsługiwane i mogę mieć problemy z „wysypywaniem" się programu, to przez cały tydzień testowania ani razu coś takiego mi się nie przydarzyło. Jeśli zatem posiadasz łącze na poziomie „tepsowej" Neostrady i komputer w okolicach 1.5-1.6 GHz z 512

Mapy jak grzyby po deszczu

Od premiery minęło naprawdę niewiele czasu, a społeczność sieciowa już zabrała się za produkowanie własnych „custom maps". Poniżej prezentujemy kilka z nich (można je ściągnąć ze strony www.planetbattlefield.com)

MAPKA: INGLAND
WIELKOŚĆ PLIKU: 2 MB
Ta mapka przenosi gracza w sam środek dżungli, pełnej miejsc, w których można się zaszyć, i pełnej pułapek, w które można wpaść.

MAPKA: JUNGLE RUN
WIELKOŚĆ PLIKU: 10MB
To sporej wielkości mapa, przedstawiająca bagniste rejony Wietnamu – doskonale się sprawdza w roli „gospodyni" wielkich, lądowych batalii.



MAPKA: SURFIN BIRDS
WIELKOŚĆ PLIKU: 7MB
Na tej mapie typu Conquest Assault Amerykanie rozpoczynają z jedną bazą, podczas gdy NVA posiada trzy punkty kontrolne i jedną bazę. Na plaży umiejscowiono dwie szare flagi. Drużyna, która kontroluje 4 z 7 flag, nie będzie „krwawić", a przeciwny zespół będzie krwawić non-stop.

MAPKA: VALLEY ASSAULT
WIELKOŚĆ PLIKU: 10MB
Amerykanie posiadają bazę, wieżę radiową i dwa „spawny"; przeciwnicy mają dwa spawny, bazę NVA oraz bazę VietCongu. W środku znajduje się neutralny spawn. Przegrywa ta strona, która traci wszystkie swoje punkty.



Czasem dobrze jest schronić się pod osłoną czołgu



Przycisk TAB (defaultowo) pokazuje aktualne wyniki potyczki



Ledwie wskoczyłem do czołgu, a mój kierowca już się rozmyślił i znów wylądowałem w wodzie

CHINOOK
Helikopter ACH-47 Chinook zajmuje się transportem największych ładunków dla amerykańskiej armii. Jest uzbrojony w trzy karabiny maszynowe.



CORSAIR
Samolot szturmowy, z reguły startuje z lotniskowców. Jego luk bombowy jest pojemniejszy niż innego samolotu amerykańskiego (F-4 Phantom), przez co doskonale sprawdza się w ataku na pojazdy naziemne.



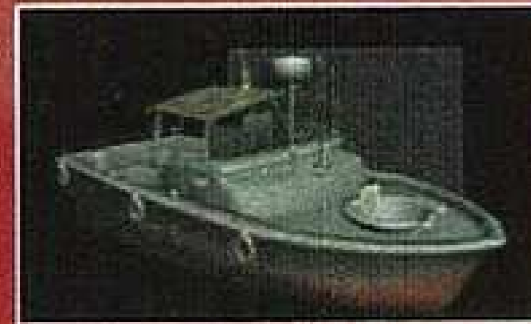
HELIKOPTER SZTURMOWY BELL
Jeśli na pokładzie helikoptera znajdują się dwie wyrzutnie rakiet, dwa działka M124 i granatnik, to taki pojazd musi odgrywać dużą rolę w powietrzu – tak też jest z amerykańskim helikopterem szturmowym.



MUTT
Z pozoru to tylko samochód patrolujący, jednak ma zainstalowaną wyrzutnię rakiet, co w połączeniu z jego prędkością czyni go użytecznym pojazdem na polu bitwy.



PBR
To bardzo szybka, zwrotna łódź, idealna do przemieszczania się po rzekach i innych wąskich wodach śródlądowych. Ma zamontowane dwa karabiny – po jednym na dziobie i rufie.



Przed respawnem możesz podejrzeć, jak radzą sobie twoi koledzy z drużyny

RAM, to o płynność rozgrywki chyba nie będziesz musiał drżeć. Inna sprawa to głośne już w tej chwili problemy z kartami Radeon – niektórzy fani śmieją się, że to dlatego, iż BF: VIETNAM patronuje nVidia.

Jak się gra

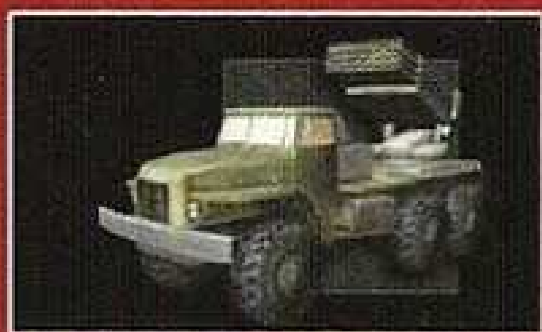
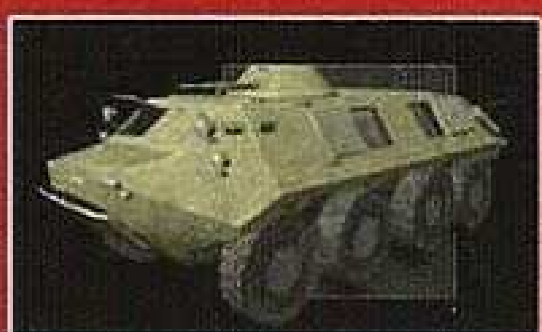
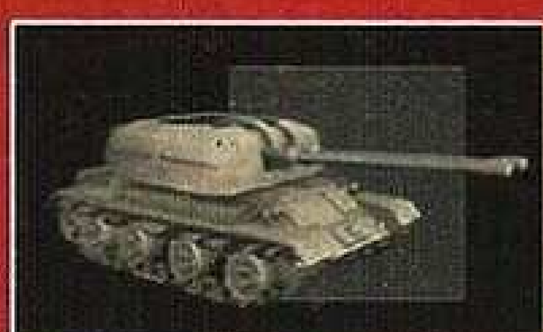
Choć od premiery BF: VIETNAM minęło niewiele dni i gracze jeszcze nie przyzwyczaili się do realiów azjatyckiej dżungli, można już wyciągnąć pierwsze wnioski co do różnic w rozgrywce w porównaniu do BF: 1942. Zmiany te nie dotyczą, rzecz jasna, samej formuły zabawy. Opcje masz dokładnie te same, z Conquest i Assault wybijającymi się jako najważniejsze w grze. Nowinki polegają na odrobinę innym podejściu do taktycznej strony rozgrywki. Po pierwsze, wyraźnie widać, iż BATTLEFIELD: VIETNAM sprawi więcej radości tym, którzy preferują potyczki naziemne – pole walki wydaje się bardziej dynamiczne, możliwości korzystania z terenu większe, a walka z niektórymi pojazdami łatwiejsza (prawie wszystkie klasy mają dostęp do broni neutralizującej jednostki pancerne). Nadto zwiększa się rola niektórych jednostek, najbardziej chyba wietnamskiego inżyniera, który ma do swej dyspozycji szeroką gamę pułapek minowych, a ponadto może wykopywać „przenośne" punkty spawnu (jednak słynnych wietnamskich korytarzy podziemnych jako sposobu przemieszczania się nie będzie). Ostatnia z najważniejszych nowinek, związanych z rozgrywką, to częstsze używanie jednostek powietrznych, zwłaszcza helikopterów. W tych pojazdach (po obu stronach masz wersję transportową i szturmową) drzemie spory potencjał, póki co jednak niewykorzystany, bowiem internetowi piloci mają jeszcze spore kłopoty ze sterowaniem. Pod tym względem helikoptery to maszyny najbardziej wymagające. Rzecz jasna, nie jest to poziom wymagań rodem z symulatorów, ale i tak na pilotów-zawodowców przyjdzie jeszcze sporo poczekać (a propos, zauważyłem na przykład, że bywalcy serwera GOL'u mocno wzięli się za sztukę pilotażu).

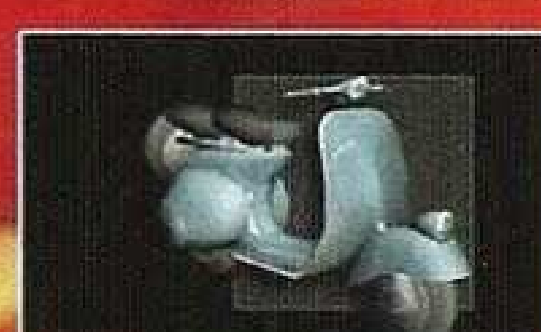
POROZMAWIAJ NA ŻYWO

Podczas gry w BATTLEFIELD: VIETNAM czy też inne gry online swoją przydatność wykazują programy do prostej komunikacji między graczami. Klasycznym przykładem takiego programiku jest Teamspeak, dzięki któremu zamiast wklepywać z mozołem komendy dla swoich kompanów, możesz z nimi zwyczajnie porozmawiać. Program został tak skonfigurowany, aby nie zabierać graczowi zbyt dużo internetowego pasma (maksymalne „zużycie" to 3.3 kb/s). Nie jest też wymagający, jeśli chodzi o sprzęt (wystarczy mieć Pentium 166 MHz i 64 MB RAM). Co chyba najważniejsze, jest to narzędzie pozwalające na komunikację między użytkownikami różnych systemów operacyjnych. Innymi słowy, jeśli posiadasz Linuksa, to i tak będziesz mógł porozmawiać ze swoimi „windowsowymi" przyjaciółmi.
Dla niekomercyjnych użytkowników Teamspeak dostępny jest za darmo, do ściągnięcia ze strony: www.teamspeak.org. Wielkość pliku to 5.8 MB.



amerykańskiej oraz wietnamskiej



BM21
Ciężarówka z bardzo praktycznym wynalazkiem Rosjan na pokładzie – czyli kasetową wyrzutnią rakiet typu „katiusza". Pojazd może ponadto ciągnąć działo M46.

BTR 60
To transporter piechoty-amfibia. Łącznie może zabrać sześcioro pasażerów: kierowcę, gracza obsługującego karabin maszynowy, plus czterech pasażerów, z których dwóch może strzelać przez specjalne otwory w pancerzu.

ZSU 57 2
Dwie lufy dział o kalibrze 57 mm ustawione wprost w niebo to postrach lotnictwa wroga. Tutaj możesz być kierowcą, człowiekiem obsługującym działa lub pasażerem, chroniącym pojazd przed ogniem wroga przy pomocy własnej broni ręcznej.

MI 8
To samolot transportowy przerobiony do celów wojskowych – nie jest więc doskonale uzbrojony, ale cztery wyrzutnie rakiet posiada.

SKUTER
Malusi pojazd dla dwóch żołnierzy, dla których jedyną metodą walki jest ostrzał ze strony pasażera. Gangsterka, normalnie...

W którą stronę wiatr zawieje?

Rozpoczynając rozgrywkę sieciową, swoją frakcję wybierasz przed przystąpieniem do walki, co oznacza, że potem nie można już „zmieniać frontu". Wspomniałem już, że rozgrywka jest ogólnie rzecz biorąc bardziej dynamiczna niż w BF: 1942. Czasem jednak odnosi się wrażenie braku właściwego zogniskowania walki – to znaczy, że można się troszkę nachodzić, nim trafi się na gorącą wymianę ognia. Dopóki jednak na arenę nie wkroczą dobrze zorganizowane klany, tej przejściowej pustki ciężko będzie uniknąć.

Podobne refleksje nasuwają się w kwestii równowagi między poszczególnymi jednostkami. Po pierwsze, nim żołnierze VietCongu nie nauczą się korzystać z uwarunkowań terenowych oraz z ogromnych możliwości inżynierów i ich pułapek, otwarta walka z dobrze wyposażonymi wojskami amerykańskimi będzie bardzo trudna. Są też inne szczegóły, którym twórcy powinni się bliżej przyjrzeć – zdarzyło mi się na przykład parokrotnie, że mimo iż swoim AK-47 prędzej zacząłem strzelać do wroga, to on – wyposażony w najlepszą chyba broń w grze, czyli M-60 – zdążył położyć trupem nie tylko mnie, ale i przebywających w pobliżu innych skośnookich wojaków. Zresztą amerykańska klasa postaci, potrafiąca obsłużyć ciężkie karabiny maszynowe, to niezrównany wojak także i wśród swoich. Wybieranie innej postaci to po prostu czysty bezsens (moim zdaniem, przynajmniej).

Wykorzystanie znajomości terenu przez Wietnamczyków było znakiem firmowym krwawego konfliktu z lat 1964-75. Drugi taki znak stanowiło zmniejszenie roli pojazdów pancernych na rzecz szybkich łodzi, samolotów czy helikopterów. Jednak twórcy chyba odrobinę przedobrzyli z tym osłabianiem pancerniaków. Teraz nawet zwykły piechur, o ile wykaże się sprytem, łatwiej unieruchomi pojazd, niźli ten drugi zdmuchnie go ogniem swoich dział.



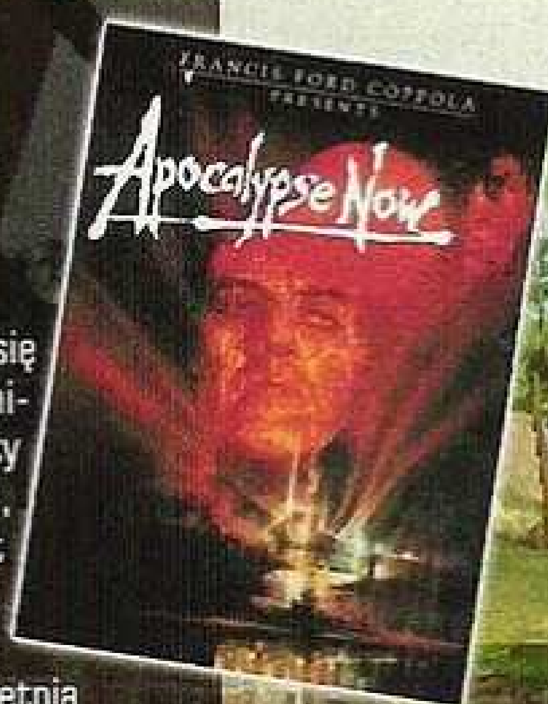
STWÓRZ WŁASNĄ STRONĘ BATTLEFIELD VIETNAM

Ekipa produkująca BATTLEFIELD: VIETNAM postanowiła zachęcić fanów do promowania gry na własnych stronach internetowych. W tym celu na oficjalnej stronie gry można znaleźć folder o nazwie „fan-site kit", w którym twórcy gry przyszykowali odrobinę materiałów graficznych dla sieciowych majsterkowiczów. Znajdziesz tam logo gry, odrobinę artów z poszczególnymi typami broni i pojazdów, sporo prerenderowanych obrazków oraz zrzutów z ekranu. Całość mieści się w liczącym 8 MB folderze. Fan-site kit nie zawiera może rewelacyjnych materiałów, ale na dobry początek w zupełności wystarczy. Zatem drodzy czytelnicy – do dzieła! A kto nie posiada własnej domeny WWW, ten może skorzystać z darmowych zasobów na geocities czy też Yahoo!




Wiszące mosty to jedne z moich ulubionych struktur w BF: Vietnam

Wojna wietnamska oczami reżyserów z Hollywood



Wojna w Wietnamie rozpoczęła się w 1964 roku, gdy siły komunistyczne zaatakowały dwa okręty amerykańskie w Zatoce Tonkin, co dało Amerykanom pretekst do agresji (pierwsze oddziały bojowe pojawiły się w następnym roku). Skończyła się 30 kwietnia 1975 roku, kiedy to pod naporem armii północnego Wietnamu padła stolica proamerykańskiej części tego azjatyckiego kraju, czyli Sajgon.

Wojna przechodziła różne etapy – od stopniowo rozwijającego się, lądowego zaangażowania Amerykanów, poprzez zmniejszony udział wojsk USA (na skutek masowych protestów antywojennych w Stanach Zjednoczonych), aż do rozmów z władzami komunistycznego Wietnamu i stopniowego wycofywania się przez rząd USA. Każdy z tych etapów dla kinematografii amerykańskiej był równie atrakcyjny. Czasem kręcono więc filmy ambitne, jak choćby oscarowy, realistyczny do bólu „Pluton" Olivera Stone'a, „Czas Apokalipsy" Francisa Forda Coppoli czy „Urodzony 4 lipca" (znów Stone, ale tym razem prawiący o marszach antywojennych). Innym razem były to pseudo-patriotyczne produkcje, takie jak „Zaginiony w akcji", gdzie Chuck Norris raz ratuje więźniów wojennych, a innym razem pokrzywdzone przez komuchów dzieciaki, oraz „Rambo 2" (znów ratowanie P.O.W'ów). Obecnie filmów „wietnamskich" już się raczej nie kręci. A kiedy powstaną te o Iraku?...



Azymut na łatkę

Co do spraw taktycznych związanych z poszczególnymi mapami (a jest ich obecnie kilkanaście i pomału powstają nowe, tworzone przez fanów – patrz oddzielna ramka), trudno na razie cokolwiek powiedzieć, głównie ze względu na chaos bitewny panujący na serwerach i fakt, że gracze dopiero oswajają się z produktem. Na pewno mapki oferują możliwość stosowania różnych taktyk (niektóre lokacje są naprawdę duże), a obecność map miejskich, bo i takie są, urozmaici nieco dżunglowo-bagnistą monotonię.

Już teraz fani domagają się patcha do gry, w której co nieco można by naprawić: na przykład to, że podczas pisania wiadomości do inny graczy, twoja postać cały czas się porusza. Inna sprawa, na którą twórcy muszą koniecznie zwrócić uwagę, to zapewnienie równowagi między siłami obu frakcji. Póki co mam wrażenie, że to Amerykanie stoją na uprzywilejowanej pozycji i wraz z nabywaniem doświadczenia ich przewaga będzie tylko rosnąć. Kolejna kwestia to zrobienie czegoś z nadwrażliwością jednostek pancernych. Wszak nie może być tak, że na zderzeniu palmy z ciężkim czołgiem bardziej cierpi ten drugi. Kolejna rzecz do patcha to problemy z grafiką na niektórych kartach graficznych. Znikające czołgi czy różowe paski, fruwające po ekranie, to raczej nie są elementy wymarzone przez graczy.

Poczekamy, zobaczymy

Społeczność sieciowa, zresztą nie tylko polska, nadal chyba nie może się zdecydować, jak powinniśmy traktować BF: V – czy jako nakładkę do BF: 1942, czy jako samodzielny tytuł. W związku z powyższym nie wie też, jak tę grę ocenić. Języczkiem u wargi jest tutaj cena (w Polsce waha się w zależności od sklepu od 119 do 139 zł), która mimo wszystko wyraźnie wskazuje na odrębność BF: VIETNAM. Czy zatem rację mają ci, którzy zarzucają jej wtórność, typową dla serii wywodzących się ze stajni EA? A może zgodzisz się z tymi, którzy doceniają w BF: VIETNAM umiejętność odtworzenia klimatu wojny amerykańsko-wietnamskiej przy zachowaniu zalet oryginalnego BF i wróżą jej wielki sukces sieciowy? Mnie osobiście tryb Multiplayer tej gry bardzo przypadł do gustu, a bieganie po gęsto zalesionej dżungli o świcie i walka z jenkeskimi najeźdźcami przyspaprzała mnóstwo radości. I mam nadzieję, że w miarę grania, BF: VIETNAM odkryje przede mną swe dalsze uroki.

Wojna w Wietnamie w grach

Wojna w Wietnamie to nieustające źródło inspiracji dla twórców gier komputerowych; tylko w dwóch ostatnich latach na rynek trafiło kilka tytułów o tej tematyce, a w kolejce czekają następne:

PLATOON

Ta trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego, rozgrywająca się w latach 1965-68 i odtwarzająca prawdziwe batalie wojny wietnamskiej, pojawiła się na rynku w 2002 roku. Wcielasz się w niej w postać sierżanta Martina Lionsdale'a. Gra była dość trudna i zebrała przeciętne oceny – pewnie mało kto o niej teraz pamięta.



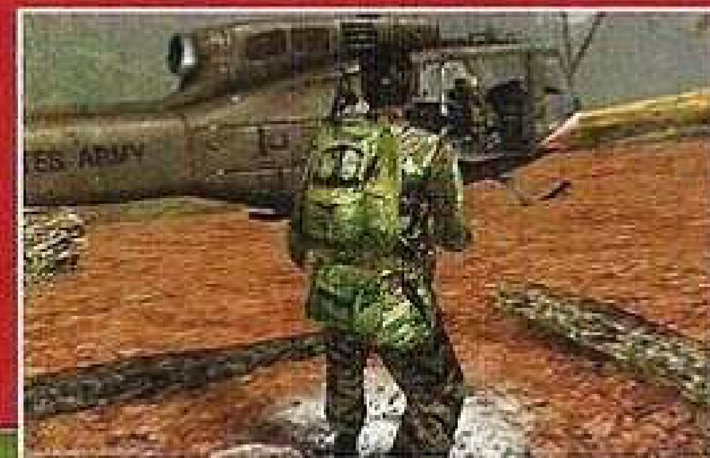


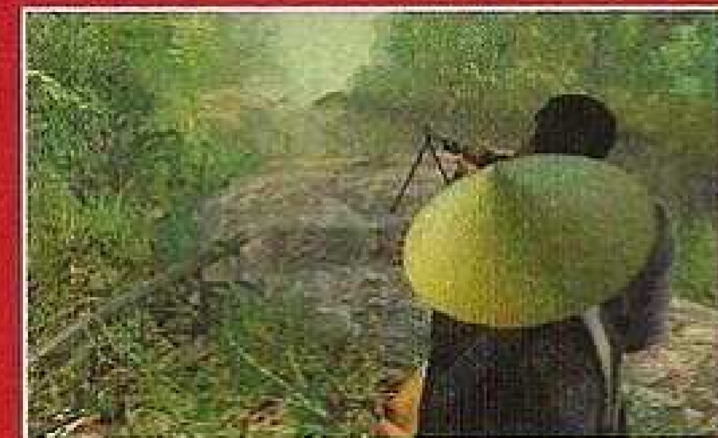
LINE OF SIGHT: VIETNAM

Tym razem to już FPS, w którym wcielasz się w rolę „zielonego beretu" i w pojedynkę próbujesz walczyć zarówno z Wietnamczykami, jak i z gęstą dżunglą. Widoki leśne to niewątpliwie najlepszy element tej gry, która niestety jest do bólu liniowa i schematyczna.

VIETCONG

VIETCONG pojawił się prawie równocześnie z LINE OF SIGHT: VIETNAM i przyczynił się do odejścia tego drugiego tytułu w niebyt. W VIETCONGU popularność zyskała nie tylko kampania dla pojedynczego gracza (tutaj dowodzisz całym oddziałem) – także Multipayer był swego czasu chwalony, choć konkurencji z BATTLEFIELD: VIETNAM nie wytrzyma.





MEN OF VALOR: VIETNAM

Na newsy o tej grze każdy szanujący się miłośnik FPP'ów powinien zwracać baczną uwagę, ponieważ za jej tworzenie wzięli się programiści z 2015, którzy wcześniej „popełnili" MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Tym razem gracz wcieli się w amerykańskiego żołnierza z piechoty morskiej, a akcja toczyć się ma w pierwszych latach wojny wietnamskiej.

Historia gier sieciowych

1969 – Rick Blomme, pracownik uniwersytetu Illinois, tworzy grę SPACEWAR dla dwóch osób

1973 – powstaje AIRFIGHT – symulacja 3D z widokiem z kokpitu samolotu

1979 – ukończona zostaje gra MUD1 – pierwsza tekstowa gra przygodowa RPG

1983

1984 – za godzinę gry w MUD'A o tytule ISLANDS OF KESMAI płaci się $12

1991 – pierwsze podchody do sieciowej wersji ULTIMY (MULTIMA)

1993 – pierwszy hit Id Software: 10 grudnia na rynku pojawia się DOOM z opcją LAN dla czterech graczy. Początek nowej ery sieciowego grania

1996 – Id Software idzie za ciosem – QUAKE szturmem zdobywa rynek i w ciągu kilku dni skupia wokół siebie stutysięczną społeczność graczy

1997 – wychodzą ULTIMA ONLINE i DIABLO, otwierając nowe perspektywy dla gier RPG

1999 – dobry rok dla gier online – pojawia się UT, QUAKE III ARENA, ASHERON'S CALL i EVER QUEST, a wraz z nim nazwa „MMORPG"

2001 – w Azji wychodzi MMORPG LINEAGE i bije wszelkie rekordy popularności (4 mln graczy w Korei)

2002 – wychodzi pierwsza polska MMORPG – MIMESIS ONLINE

2003 – MMORPG PROJECT ENTROPIA pozwala graczom zarabiać prawdziwe pieniądze i odkładać je w banku

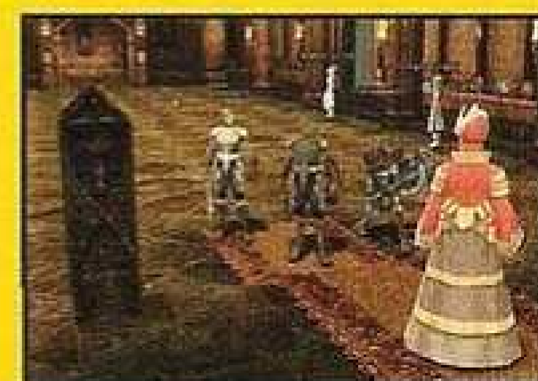
2003

Nowości 2004

EVERQUEST 2
Kontynuacja jednej z najlepszych gier MMORPG. Sony Online Entertainment planuje dzięki tej grze na długie lata zdominować rynek gier sieciowych



LINEAGE 2
Kolejna kontynuacja wśród gier MMORPG. Ciekawe, czy pobije rekordy popularności swojej poprzedniczki...



WORLD OF WARCRAFT
Jedna z bardziej oczekiwanych gier sieciowych, osadzona w realiach świata WARCRAFT



MIDDLE EARTH ONLINE
Sieciowa adaptacja trylogii Tolkiena – będzie musiała sprostać wymaganiom fanów tej kultowej książki

CITY OF HEROES
Jeśli lubisz komiksy i masz w sobie wystarczająco wiele z herosa, to ta gra akcji na pewno przypadnie ci do gustu



THE MATRIX ONLINE
Sieciowa wersja „Matriksa" – oby tylko okazała się lepsza niż jej singlowa odpowiedniczka (ENTER THE MATRIX)

Hity Multiplayer

Poniżej przedstawiamy listę gier, które w Sieci zdobyły wystarczającą popularność, by móc je nazwać sztandarowymi propozycjami rozrywkowymi online.

COUNTER STRIKE
Wydany w 2000 roku przez firmę Sierra FPS jako mod do HALF-LIFE'A nadal trzyma się mocno w rankingach sieciowych i oferuje tysiące serwerów. Jego największa zaleta to bardzo niskie wymagania sprzętowe i potężna społeczność wiernych fanów.

UNREAL TOURNAMENT (plus następcy)
Swego czasu jedyna poważna alternatywa dla QUAKE'A. Program posiadał genialny silnik graficzny, który zapożyczono później do wielu innych gier z gatunku „shooter FPP".

STARCRAFT
Tutaj nie ma co nawet dyskutować – to zdecydowanie posiadaczka najlepszego trybu sieciowego spośród wszystkich strategii czasu rzeczywistego. A od premiery minęło już sześć lat!

ULTIMA ONLINE
Ona rozpoczęła złoty okres dla gier MMORPG. Jej żywotność jest niesłychana – taki Frogger, na przykład, po dziś dzień w nią młóci, jakby świata poza nią nie widział.

EVERQUEST
Sony Online pokazała tą grą, że sukces komercyjny to dla programów przeznaczonych tylko do Sieci coś możliwego do osiągnięcia. Pół miliona stałych abonentów i druga część cyklu w produkcji potwierdzają tę tezę.

BF: 1942
BATTLEFIELD dowodzi, że w sieciowych FPP'ach uczestnictwo naprawdę wielu graczy tylko uatrakcyjnia rozgrywkę. W BF 1942 otrzymałeś nieskończone możliwości taktyczne i oszałamiającą ilością pojazdów, których można „dosiąść".

tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

FAR CRY

Już w kwietniu ogłoszony zostanie początek sezonu polowań na porywaczy słodkich, rozneglizowanych i koniecznie pochodzących z Kalifornii fotoreporterek

FAR CRY to kolejna po MAX PAYNE 2 gra, do fabuły której można odnieść powiedzenie – im piękniejsza kobieta, tym więcej z nią kłopotów. Właśnie tak ma się sprawa z będącą motorem napędowym akcji FC Valerie Constantine, dziennikarką pracującą dla amerykańskiego magazynu turystycznego „Exotic Travel". Jedno jej sugestywne spojrzenie wystarcza, aby faceci dostawali małpiego rozumu, a ryby samobójczo migrowały na ląd.

Nawet tak doświadczony znawca kobiecych charakterów jak Jack Carver – osoba o dosyć burzliwej przeszłości, w chwili obecnej szanowany kapitan i właściciel jachtu czarterowego „Medusa" – ulega urokowi Val. W efekcie daje się namówić na rejs do opuszczonych japońskich ruin wojskowych. Znajdują się one w kompletnie nieznanym kartografom gorącym archipelagu Mikronezji, gdzie żyje m.in. wyjątkowo żarłoczny gatunek rekinów-ludojadów. Jak niebawem będziesz się miał okazję przekonać, gatunek ten stanowi wyłącznie pomniejsze zagrożenie dla zdrowia głównych bohaterów FAR CRY.

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

KTO KOGO I DLACZEGO

W pobliżu jednej z mikronezyjskich wysepek „Medusa" staje się celem niespodziewanego ataku rakietowego i tylko dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności jej pasażerom udaje się przeżyć. Budzisz się w skórze poirytowanego zaskakującym rozwojem sytuacji Jacka, w starej opuszczonej instalacji wojskowej.

Kilka chwil później kolejny przypadek sprawia, że wchodzisz w posiadanie wodoodpornego wideotelefonu. Poszukuje cię poprzez niego niejaki Harlan Doyle – człowiek, któremu zależy na uratowaniu Val. Wyjaśnia ci pokrótce, iż znalazłeś się w centrum badawczym prowadzonym przez byłego współpracownika Światowej Organizacji Zdrowia, zdziwaczałego naukowca, zajmującego się nielegalnymi badaniami z zakresu genetyki. Dr Krieger wyjątkowo ceni sobie święty spokój i strasznie nie lubi, gdy nieproszeni goście przeszkadzają mu w prowadzeniu tajemniczych doświadczeń. Dlatego zaszył się w Mikronezji w otoczeniu bandy najemników, nastawionych wobec obcych równie mało przyjaźnie co on sam. Bez pomocy Doyla nie będziesz w stanie się stąd wydostać, więc jedynym rozsądnym wyjściem pozostaje ścisła z nim współpraca. Tak rozpoczyna się walka o życie swoje i porwanej przez cyngli Kriegera Valerie Constantin.



Z granatów oślepiających korzystaj rozważnie, gdyż potrafią stać się bronią obosieczną. A przecież nie chciałbyś oślepnąć, prawda?

Podobnie jak dr Krieger gości, tak i ja mam w zwyczaju unikać tradycyjnych FPP'ów pokroju QUAKE'A czy UNREAL TOURNAMENT. Nudzi mnie bezustanne machanie myszką, kontrolne odpalanie rakiet w punkty respawningu graczy itp. Ale FAR CRY to zupełnie inna para kaloszy. Dużo bardziej przypomina hybrydę HALF-LIFE i COUNTER-STRIKE, czyli grę łączącą niezły klimat, ciekawą akcję i sporą dawkę sensownej taktyki. Jednak początkowo, gdy dostępna była jedynie wersja demonstracyjna, moją uwagę zwróciły zupełnie inne elementy tej rewelacyjnej gry.

RAJ NA ZIEMI

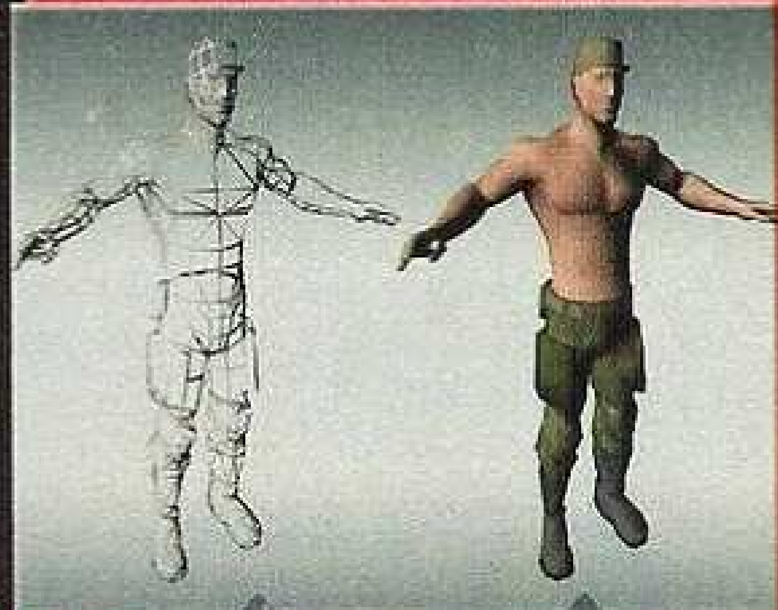
Najbardziej podoba mi się boska grafika rodem z telewizyjnego kanału dla miłośników przyrody. Może oceaniczne fale są dużo mniejsze niż w rzeczywistości, ale za to ogromne połacie przejrzystej wody, w której pluskają się najprzeróżniejsze gatunki ryb, wyglądają olśniewająco. Jeśli zechcesz nurkować razem z ławicą, wystarczy rzucić się w błękitną toń.

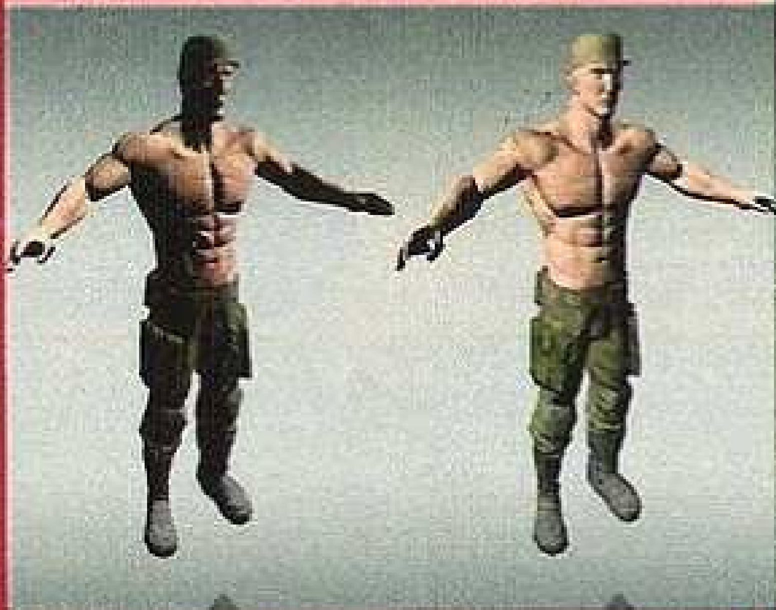
Z bardziej porywających rzeczy można wymienić m.in. „wypad" na lotni albo opcję skoków z kilkusetmetrowej skały prosto w morską otchłań. Po mozolnej przeprawie z położonej u podnóża góry plaży prawie aż na sam jej szczyt, czeka cię nagroda w postaci zapierającej dech w piersiach panoramy. Wszystkie miejsca, przez które musiałeś przebrnąć, są wyraźnie widoczne. Jeżeli wyjątkowo zafascynuje cię wygląd dowolnej z wysepek, wystarczy oczyścić skrawek terenu i zająć się jego zwiedzaniem.

Silnik Sandbox CryTeka deklasuje wszystkie obecnie dostępne na rynku. Ładowanie olbrzy-



Graficzna rewolucja





Silnik zastosowany w grze wykorzystuje nowoczesną technologię PolyBump, zastosowaną także w oczekiwanym DOOM 3, aby obniżyć liczbę pikseli w modelu bez widocznego uszczerbku na jakości tworzonej grafiki



Refleksy chmur na wodzie czy pozostałości minionej epoki? Nie ma znaczenia. Wszystko dopracowano w najdrobniejszych szczegółach. Sandboxowy silnik jeszcze niejednokrotnie zostanie z powodzeniem wykorzystany w innych grach. HALF-LIFE 2 oraz DOOM 3 mają godnego konkurenta

Przewodnik podróżnika









Żeby cieszyć się pięknem krajobrazu, trzeba oczyścić okolicę z wrogich elementów. Środki transportu są różne – od autobusów, poprzez dżipy i motorówki, na lotniach kończąc

mich map trwa raptem kilka sekund (za wyjątkiem pierwszego ładowania). Ponadto w trakcie danej misji nie ma mowy o żadnym dogrywaniu nowych regionów.

Trudno się do czegokolwiek przyczepić. Zdarzają się oczywiście drobne niedociągnięcia, takie jak np. brak tekstur w odludnych i rzadko odwiedzanych miejscach. Te możesz jednak naprawić, korzystając z edytora map dołączonego do płyty z grą.

Dźwięk i muzyka są także niczego sobie. Tropikalne dżungle wręcz tętnią życiem. Pośród wybuchów granatów słychać pochrząkiwania niby-dzików (nie mam pojęcia, co to za ssak, ale najbardziej przypomina właśnie dziką świnię) oraz powrzaskiwania zdenerwowanych niecodziennymi wydarzeniami kakadu. W ferworze walki, gdy czasami nerwy biorą górę nad zdrowym rozsądkiem, strzelałem do zupełnie nieszkodliwych świnek, ponieważ wydawało mi się, iż zza szeleszczących krzaków słychać było kroki najemników Kriegera.

MANKAMENTY? JAKIE?

Kilka zdań o wczytywaniu. Obok niesamowicie restrykcyjnych wymagań sprzętowych (minimalne najlepiej pomnożyć przez 2), jest to poważny minus FAR CRY, mogący odstraszyć co bardziej niecierpliwych graczy. Możliwość save'owania w większości przypadków jest z góry przypisana do określonych lokalizacji bądź wydarzeń. Według mnie jest to jednocześnie wadą i zaletą gry. Wadą, ponieważ nawet moment nieuwagi bądź nagła potrzeba wyłączenia komputera mocno kopie gracza po tyłku. Zaletą, bowiem zabawa nabiera dodatkowych emocji i wyklucza bezsensowne szturmy na pozycje przebiegłych nieprzyjaciół.

I ZNOWU MIÓD

Skoro już przy zaletach jestem... Tak kapitalnej Sztucznej Inteligencji w świecie FPP'ów nie widziałem od czasów komandosów z HALF-LIFE. Zwłaszcza na otwartej przestrzeni. Gdy już zostaniesz namierzony, twoi wrogowie przemkną w kierunku kryjówki, wykorzystując wszelkie nadarzające się do ukrycia elementy (drzewa, głazy, krzaki). Jeśli w pobliżu jest dowódca oddziału, atak na twoją pozycję będzie przebiegał znacznie sprawniej (dlatego warto wykluczyć go w pierwszej kolejności). Zachodzenie z flanki przy wsparciu ogniowym ze strony pozostałych członków zespołu to w zasadzie standard. Zastrzeżenia? Owszem, czasami zdarza się spotkać oponentów zapętlonych w dziwnym zachowaniu bądź zupełnie cię nie dostrzegających, mimo iż stoisz tuż obok nich. Takich przypadków widziałem jednak niewiele.

Oczywiście Ubisoft przewidział również tryb wieloosobowy. Do wyboru masz trzy typy postaci: dobrze wyposażonego powolnego mięśniaka w ciężkiej kamizelce kuloodpornej z dużą ilością punktów życia, lekko uzbrojonego snajpera, nadrabiającego niską ilość hp'ków szybkością oraz zasięgiem broni lub jednostkę wsparcia, dysponującą średnią szybkością/zasięgiem, ale za to będącą w stanie leczyć inne postaci, reperować lub wysadzać bazy, a także niszczyć wrogie budynki.

Rodzaje rozgrywki dostępne w wersji recenzenckiej to tradycyjne deathmatch „każdy na każdego" lub zespołowy, bądź „szturm", gdzie jeden zespół atakuje bazę bronioną przez drugą załogę.

Podsumowując, programowi trudno postawić jakiekolwiek poważne zarzuty. Pomimo wysokich wymagań sprzętowych gra sprawuje się przyzwoicie także na słabszych maszynach. Wszystko dzięki kosmicznej technologii silnika Sandbox, oszałamiającego boską grafiką. Do tego mamy tu bardzo mocne SI, sugestywny, pełen napięcia klimat i pełne wsparcie w trybie wieloosobowym. Potrzebujesz więcej powodów do kupna gry? Bo ja nie.

Akrobacje powietrzne bez zabezpieczenia mogą się skończyć tragicznie :) Taki ciężki los, co poradzić...



Interfejs

...został zaprojektowany przejrzyście, tak że nie przeszkadza w pilnym śledzeniu akcji. Wszystkie ważne informacje widoczne są jak na dłoni. Zalecane jest częste zwracanie uwagi na radar oraz wskaźnik poziomu zagrożenia wykryciem, znajdujące się w lewym dolnym rogu monitora. Każdy ludzki wróg, którego namierzysz przy pomocy nafaszerowanej elektroniką lornetki (system namierzania celów z wykrywaczem ruchu, mikrofon kierunkowy, służący m.in. do zdobywania informacji poprzez wychwytywanie rozmów napotykanych postaci), będzie na nim wyświetlany, a to dzięki zarządzeniu Kriegera o wszczepianiu nadajników wszystkim podwładnym. Należy jednak stosować zasadę ograniczonego zaufania w stosunku do tego urządzenia, gdyż wystarczy jeden przeoczony przeciwnik, abyś musiał ponownie wczytywać grę. Warto też przepiąć klawisz rzucania granatów (G), który znajduje się tuż obok klawisza aktywującego wszelakie urządzenia (F). Głupio byłoby pomylić je, jadąc windą :).



Gość miał pecha. Znalazł się w niewłaściwym miejscu, o niewłaściwej porze

FarCry — **6-**

FPP taktyczno-przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 4 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ubisoft / Cenega Polska**
- www.farcry-thegame.com

cena 119.00

+ Podróż w tropiki jest zbyt kosztowna? Kup FAR CRY

– Potrzebny jest sprzęt trzykrotnie mocniejszy od podanego

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

Trudno sobie wyobrazić malkontenta, któremu FAR CRY mógłby się nie podobać. **Ta gra naprawdę rządzi!**

Ani tego pana, ani żadnego innego, na wycieczkę po wyspie nie zabieramy. Taka niepisana zasada, ot co...

Jeszcze kilka chwil i będziesz cały mój. Nie uratuje cię już nawet sam Archanioł Gabriel, choćby nie wiem jak się napinał

DISCIPLES II
Rise of the Elves

Imperium, Legiony Potępionych, Górskie Klany oraz Nieumarłe Hordy – czyli dotychczasowi bohaterowie turowej strategii fantasy DISCIPLES II – mają nowego konkurenta walczącego o władzę nad światem. Jest nim znana już graczom rasa elfów. Składa się ona z osobników niezwykle ostrożnych, nieufnych, czasem wręcz fałszywych, a w dodatku nade wszystko ceniących sobie izolację. W DII: RoE elfy stają się pełnoprawnym uczestnikiem rozgrywki. Mają kilkanaście typowych tylko dla siebie jednostek, całkowicie oryginalne miasto z alternatywnymi sposobami rozbudowy oraz własną, pięciopoziomową Księgę Czarów.

DISCIPLES II jest serią, do której mam naprawdę ciepły stosunek. **W zalewie standardowego chłamu i dziesiątków pozycji zaledwie średnich DISCIPLES zawsze wyróżniała się in plus.** Po pierwsze dlatego, że autorzy nie bali się zająć stategią turową – a nie jest to gatunek w tej chwili popularny. Po drugie, programiści stworzyli świat logicznie skonstruowany, z ciekawym, momentami nawet wstrząsającym scenariuszem. Po trzecie, opracowali na wskroś oryginalny styl walki turowej, pomimo pozornej prostoty dający spore możliwości manewru na polu bitwy. Po czwarte, gracz ma kilka możliwości rozbudowy miasta, a co za tym idzie, dysponuje zupełnie innymi jednostkami wojskowymi w obrębie tej samej rasy. Oznacza to np., że armie graczy dowodzących elfami mogą być zupełnie inne. Oczywiście wyboru raz dokonanego nie da się cofnąć. W tym wypadku np. zbudowanie High Council umożliwia powołanie potężnych czarodziejów – Archonów, ale zamyka raz na zawsze drogę do Volary, gdzie powstają silne i wytrzymałe ptaszydła nazywane Skylordami. Wreszcie, strona multimedialna została pieczołowicie opracowana, animacje w czasie walk naprawdę robią świetne wrażenie, a patetyczna muzyka, ponure chóry i głos recytujący demoniczne inkatacje dopełniają szczęścia gracza.

Elfy pojawiały się w DISCIPLES 2 często, ale po raz pierwszy możesz rządzić ich królestwem

Jak wypada atrakcyjność elfiej koncepcji w grze? Moim zdaniem nieco lepiej niż średnio, ale też bez specjalnych rewelacji. **Jak łatwo się domyślić, autorzy postawili na wszelkiego rodzaju łuczników i to „drzewko" zostało najbardziej rozbudowane.** Mamy więc elfów strzelających dwoma pociskami (za każdym razem wybiera się cel), czy też zadających swym wrogom obrażenia od ognia, lodu lub trucizny. Podobnie jak w wypadku Imperium, Elfy dysponują jednostkami uzdrawiającymi, ale początkowo o znacznie mniejsze skuteczności. Mniejsza moc uzdrawiania zostaje jednak na późniejszym poziomie wzmocniona zdolnością do postawienia czasowej niewrażliwości na żywioły. Jednostki walczące wręcz to w zasadzie tylko centaury, w dodatku występujące w zaledwie trzech odmianach (oprócz bazowej). Jeśli chodzi o czarodziejów, istnieją dwa ich rodzaje, a wybór tej ścieżki rozwoju uniemożliwia korzystanie z wielkich ptaszydeł (Gryfa oraz jego ulepszonej wersji, czyli Skylorda). **Prowadzenie elfów nie jest tak banalne jak prowadzenie ludzi, ale również nie jest nawet w połowie tak trudne jak kierowanie krasnoludami.** Niestety, nie ma też tej ogromnej gamy zdumiewających możliwości, jakimi dysponują Hordy oraz Legion. Krótko mówiąc, w tworzeniu elfiej rasy zabrakło chyba autorom trochę pomysłów, chociaż świetnie przygotowano elfiego „różdżkarza" (przypominam, że to postać przejmująca kopalnie i źródła many). Potrafi on przyzywać na pomoc drzewców, co powoduje, iż w swojej klasie jest naprawdę mocną postacią.

Autorzy ze Strategy First wyraźnie idą za ciosem. W krótkim czasie po zrealizowaniu dwóch oryginalnych kampanii (przeznaczonych dla bohaterów wysokiego poziomu) zdecydowali się na rozbudowanie gry. Widać, że traktują poważnie swoje obowiązki, a tworzenie nowych opcji cały czas ich bawi. Zastanawiam się, co nas czeka w DISCIPLES III i myślę, że może być naprawdę ciekawie.

Miasto elfów – zgodnie z literackim kanonem – przypomina wielkie drzewo

Disciples 2: Raise of the Elves

5

Turowa strategia fantasy

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 300 MHz, 64 MB RAM — cena 19.99
- **Gra na platformy:** PC — ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Strategy First / CD Projekt**
- www.disciples2.com

+	–
Interesująca kolejna kampania, ciekawe pomysły na elfy	Po co się na siłę przyczepiać i szukać wad? Grało się świetnie

Grafika 5 · Dźwięk 5 · Frajda 5

Po śmierci serii HoMM fanom turówek pozostała tylko DISCIPLES. Ale zabawa jest znakomita

tekst: Jacek „Randall" Piekara

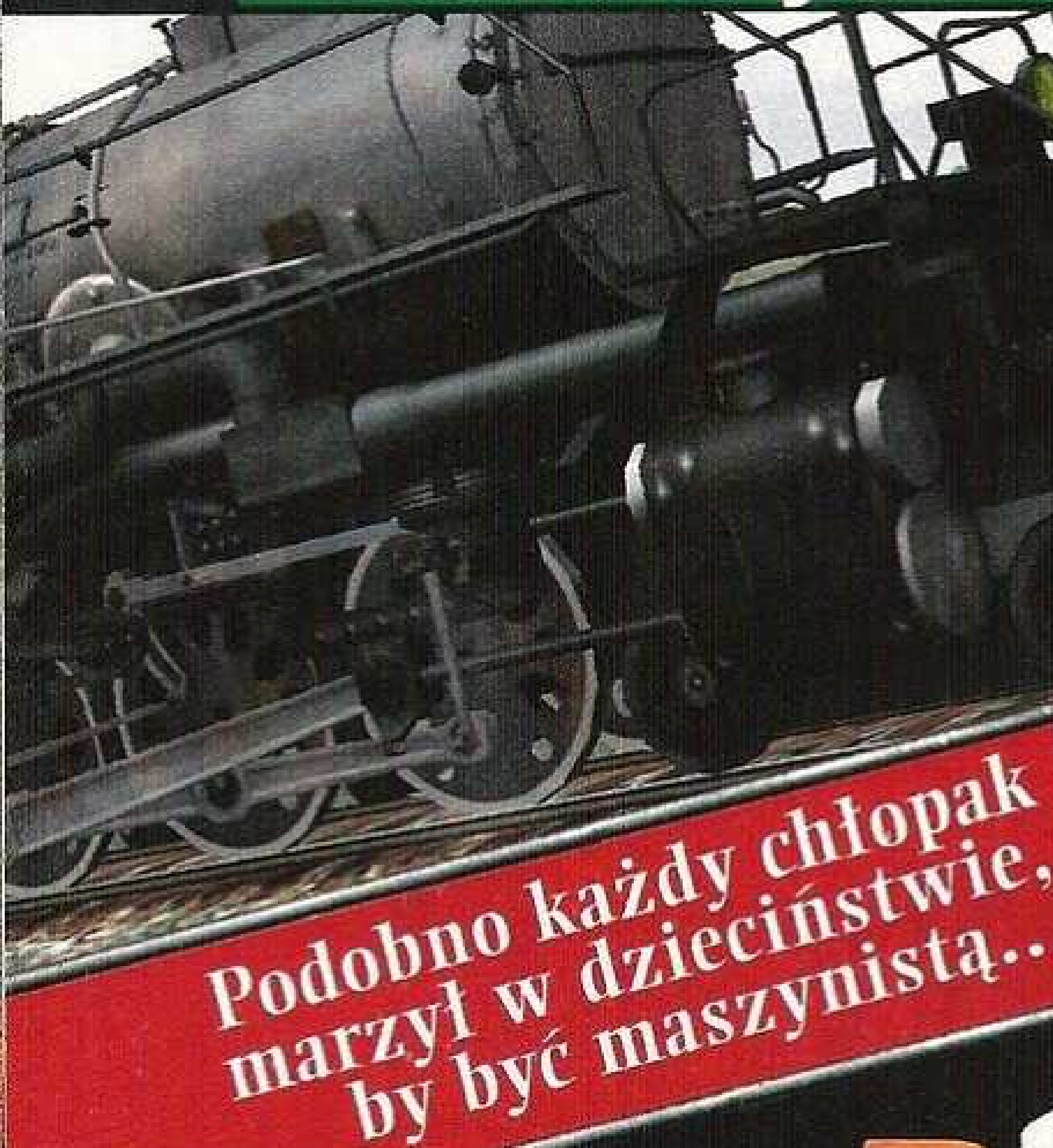




Elfia armia to przede wszystkim łucznicy i jeśli o nich chodzi, masz spory wybór alternatywnych możliwości

Pojawia się superman

W trzeciej przygodzie nie jest łatwo przetrwać walki, gdyż wojska Imperium pojawiają się całymi hordami i w swojej turze atakują. Nie daj zginąć bohaterowi o imieniu Amaenyl i zabierz go do następnych scenariuszy. Ten centaur w czwartym scenariuszu miał 75 punktów ruchu (!), co przy zaklęciach przyspieszających pozwala mu na nieprawdopodobnie szybkie eksplorowanie mapy i natychmiastowe zjawianie się w każdym miejscu, w którym pojawiło się niebezpieczeństwo. Poza tym, pomimo że jest łucznikiem, może spokojnie walczyć z pierwszego szeregu. Tak więc – superheros.





Podobno każdy chłopak marzył w dzieciństwie, by być maszynistą...

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004


Widoki z kabiny maszynisty są równie pasjonujące, co występy koła gospodyń wiejskich...

Są ludzie, którzy rzeźbią poematy w ziarenkach ryżu (naprawdę, eksponaty można oglądać w muzeach!), są tacy, którzy tresują pchły do tzw. cyrków pcheł i są również tacy, których pasjonują kolejowe symulatory. Ci ostatni, przeglądając się w lustrze, zawsze widzą na swej głowie czapeczkę maszynisty. Jak się możesz po tym wstępie domyślać, jestem chyba ostatnią osobą, która powinna recenzować TRS 2004. Niemniej jednak zły los właśnie mnie obarczył tym smutnym zadaniem. Dlatego musiałem z przykrością opuścić barwny, wojowniczy świat SACRED i z dzierżącego w swych dłoniach losy świata Gladiatora zamienić się w zamkniętego w stalowym pudełku maszynistę. Człowieka, dla którego największą świętością jest ściśle wykonywanie poleceń służbowych. Natomiast beztroskie omijanie stacji, spóźnianie się, przekraczanie szybkości czy dążenie do jakże zabawnych katastrof kolejowych jest niemile widziane i kończy się niepowodzeniem misji. TRS 2004 w dużej mierze polega właśnie na zdyscyplinowanym wykonywaniu poleceń. Kierujesz w końcu ogromną maszyną i masz konkretne zadania, polegające na przykład na zawiezieniu towarów lub pasażerów ze stacji A do stacji B, w dodatku w wyznaczonym czasie.

TRS 2004 zawiera kilkanaście gotowych scenariuszy, ale jest to przede wszystkim gra pozwalająca na kreowanie własnego świata. Dzięki prostym w obsłudze, choć bogatym w opcje programom możesz stworzyć własny system torów, wznieść stacje, ustawić pociągi, zadecydować o wyglądzie terenu, a nawet o panujących warunkach pogodowych. W dodatku zabawa nie polega na przewożeniu jednym pociągiem towarów, lecz na stworzeniu całego funkcjonującego systemu przewozowego. Innymi twoimi pociągami zarządza Sztuczna Inteligencja – w każdej chwili możesz jednak przejąć kontrolę nad każdym ze składów. Można powiedzieć, że jest to trochę zabawa modelarska, gdyż zasady są podobne jak podczas tworzenia niegdyś bardzo popularnych „kolejek", gdzie budowałeś ogromną makietę pełną torów, stacji i sygnalizatorów.


...zaś na stacjach toczy się wyjątkowo burzliwe życie. Spokojnie, nie pchać się...

Na wyróżnienie zasługuje na pewno prosty w obsłudze interfejs oraz sposób podawania przez grę wszystkich istotnych informacji. Zawsze wiesz, co masz zrobić w danej chwili, a kiedy tylko pojawiają się nowe opcje, program wyświetla na przykład wyjaśnienia znaczenia skrótów klawiszowych.

Pociąg, który prowadzisz, możesz oglądać z różnych stron. Z perspektywy kabiny (tu kontrolujesz szybkość, sprawdzasz zlecenia itp.), z lotu ptaka oraz z poziomu trasy kolejowej. Dzięki silnikowi 3D możesz również sterować pracą kamery. Trzeba zresztą przyznać, że grafika wypada całkiem okazale, a scenograficzne zmiany terenu czy zmieniające się warunki pogodowe znacznie zwiększają realizm gry.



Uroki bycia maniakiem...

Gra posiada nie tylko rozbudowany edytor, pozwalający na tworzenie własnych tras, ale również spore tradycje internetowe. Nie znaczy to jednak, że pograsz w TRS 2004 za pośrednictwem Sieci, ale że znajdziesz tam fora dyskusyjne i strony fanowskie, oferujące mnóstwo amatorskich modów oraz zawierające wiele cennych porad. Podobno w tej chwili serwer „Download Station" firmy Auran oferuje ponad 15 tys. wykreowanych przez graczy lokomotyw, tras i obiektów. I pomyśleć, że kilkanaście lat temu nastoletni (i nie tylko) miłośnicy pociągów i parowozów spędzali godziny na mozolnym budowaniu makiet, układaniu torów, sadzeniu plastikowych drzewek, a później spotykali się w klubach i wymieniali się doświadczeniami oraz miniaturowym taborem. A teraz to wszystko znajduje się na ekranie domowego peceta...



TRS 2004 — **4-**

Symulator pociągu

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 1.3 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Auran / CD Projekt**
- www.auran.com

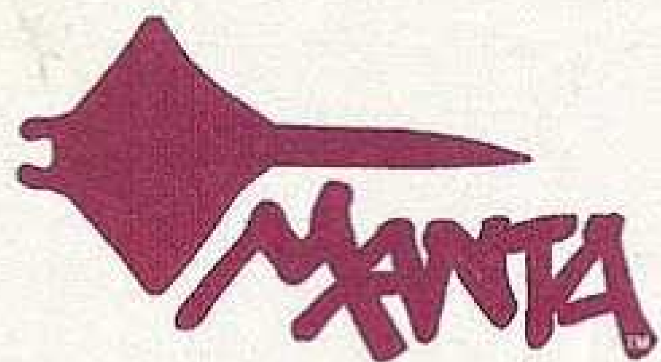
cena 49.99

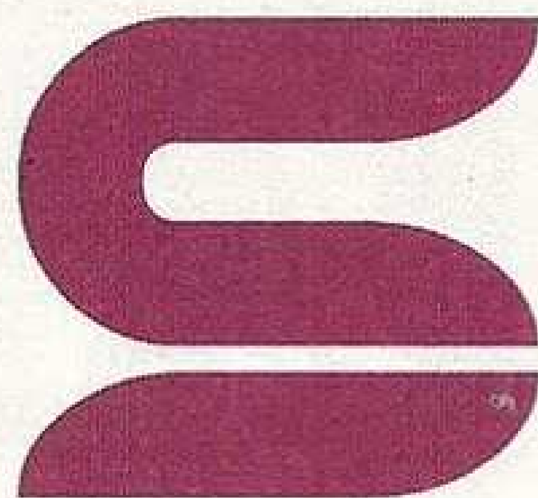
+	–
Ładna grafika, mnóstwo składów oraz lokomotyw, prosty interfejs	Gra niszowa aż do bólu, tylko dla maniaków lub fanów PKP

Grafika 4- · Dźwięk 4- · Frajda 3+

Na świecie tego typu gry mają rzesze fanów. My wolimy jednak dzikie rumaki i przygody, a nie nudną pracę maszynisty...

tekst: Jacek „Randall" Piekara





perfekcyjnych sposobów sterowania



Bomber Pad

- Gumowe pokrycie
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- 8 przycisków

Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB

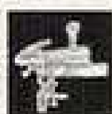




Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami





Universal Double Shock 2

- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiowe drążki analogowe
- 12 przycisków
- Pokryte gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP



Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Nie daj się nabrać
na podróbki.
Kup oryginał
w dobrej cenie!!!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl




Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

RAILROAD PIONEER

Oto kolejny już po RAILROAD TYCOON 3 symulator ekonomiczny, w którym masz szansę zostać kolejowym magnatem



Jedzie pociąg z daleka, na nikogo nie czeka. A konduktor pijany obija się o ściany. Wars wita, Wars wita was...

Dla Europejczyka historia budowy sieci kolejowych jest historią jakich wiele. Ot, pojawiła się możliwość szybszego przewozu towarów i pasażerów na małym, cywilizowanym, europejskim kontynencie. Tymczasem z punktu widzenia Amerykanina to właśnie kolej umożliwiła podbój dzikich oraz wrogich obszarów północnej Ameryki. Dzięki kolei nowe miasta wyrastały jak grzyby po deszczu, ponieważ szybkie i bezpieczne pociągi sprawiły, że pionierzy nie musieli całymi miesiącami telepać się w prymitywnych wozach konnych. Wreszcie dzięki błyskawicznemu przewozowi wojsk oraz zapasów kolej przyczyniła się do zwycięstwa nad Indianami. **Dlatego też Amerykanie zarówno w filmach, jak i grach z nostalgią wracają do początków historii budowy sieci kolejowych.** Niedawno miałem okazję grać w RAILROAD TYCOON 3, teraz przyszedł czas na bardzo podobny symulator, czyli RAILROAD PIONEER.

Założenia RP, jak każdego programu tego typu, są proste: zbuduj gospodarcze imperium z niczego. Zacznij grać jako mały inwestor, skończ w roli magnata podpalającego cygara studolarówkami. W tym chwalebnym celu możesz przejść kampanię prowadzącą cię od Nowego Jorku po Kalifornię oraz wziąć udział w pojedynczych misjach. Dostępna jest również opcja gry wieloosobowej, choć z ręką na sercu trudno mi wyobrazić sobie graczy, którzy zechcą zmierzyć swe siły akurat w RP.

Każda misja przynosi szereg zadań, które musisz wykonać w wyznaczonym przez autorów czasie. Trzeba na przykład połączyć określone miasta. Poza tym, w trakcie trwania scenariusza otrzymujesz również misje alternatywne, których wypełnienie nagradzane jest medalami i wyższą pozycją w rankingu. W przeciwieństwie do kampanii z RT3 nie możesz dowolnie wybierać scenariuszy wchodzących w skład kampanii, lecz musisz trzymać się kolejności ustalonej przez autorów.

Oczywiście twoim głównym zadaniem będzie budowa torów oraz stacji i zarządzanie jeżdżącymi po zbudowanej trasie pociągami. Zarządzanie, czyli decyzja, co i gdzie mają przewozić. Już twoja w tym głowa, aby zachować podstawową zasadę dobrego handlu: kupić towar tam, gdzie jest tani, i sprzedać tam, gdzie jest drogi. Specjalne menu pomaga zorientować się w cenach oraz potrzebach poszczególnych miast. Podobnie jak w RT3, sytuacja gospodarcza dynamicznie się zmienia (powstają nowe zakłady przemysłowe, zapotrzebowanie na dany towar kończy się albo, wręcz przeciwnie, jest coraz większe), a tym musisz na te zmiany odpowiednio szybko oraz skutecznie reagować.



Interesującym rozwiązaniem jest wprowadzenie opcji „mgły wojny" znanej raczej z RTS'ów wojennych, a nie ekonomicznych. Cóż, w tym wypadku to logiczne: działasz na niezbadanych terenach i twoim zadaniem jest wypełnienie „białych plam" na mapie. Osiągniesz to wynajmując różne rodzaje oddziałów zwiadowczych (np. traperów, strzelców, pionierów, oddziały balonowe), na które w dodatku w czasie pełnienia obowiązków czyhać będą liczne niebezpieczeństwa, takie jak napady bandytów lub dzikich zwierząt.

Trudno mi nie porównywać ze sobą RP i RT3, gdyż grałem w nie niemal równocześnie. I **muszę przyznać, że RAILROAD PIONEER jest produktem gorszym pod każdym względem.** Rozgrywka jest bardziej niewygodna, a menu oraz wyjaśnienia znacznie mniej klarowne niż w RT3. Mniej tu misji, mniej towarów oraz budynków gospodarczych. Nie istnieje wybór poziomów trudności. Grafika to całkiem przyzwoite 3D, ale pod względem muzyki oraz dźwięku program również jest bez rewelacji. Co gorsza, teksty nie pokrywają się z kwestiami wypowiadanymi przez narratora.







Pędzi pociąg osobowy, a w nim same... miłe panie rozebrane do połowy. Wars wita, Wars wita was. Uhuuuuuuuu!!!

Railroad Pioneer

4–

Symulator ekonomiczny

- **Wymagania sprzętowe:** P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D, 1 GB HDD
- cena 35 $
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **JoWooD**
- www.railroad-pioneer.com

+ Interesujące opcje związane z odkrywaniem nowych terenów
– Dużo gorszy pod każdym względem od RAILROAD TYCOON 3

Grafika 4+ | Dźwięk 4– | Frajda 3+

RAILROAD TYCOON 3 jest prawdziwą perłą, a RAILROAD PIONEER małżem. Tak więc to przysmak tylko dla smakoszy

Nie tak dawno temu pierwszy SPLINTER CELL przedefiniował pojęcie gier „zbójecko-napadalskich", pozostawiając graczy z rozdziawionymi ustami i głupim wyrazem twarzy

SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW

Było w co grać, oj, było. Wzorowe wykonanie, dopracowana fabuła, moc kombinowania i rajcujących akcji wbiły w ziemię najpierw posiadaczy Xbox'ów, a następnie właścicieli poczciwych blaszaków. Jak zwykle w takich przypadkach, sequel był tylko kwestią czasu. No i jest. Panowie i damy (czy czytają nas jakieś damy? Halo?!), agent specjalny Sam Fisher wyrusza w świat z kolejną misją.

Fabuła PANDORA TOMORROW koncentruje się na walce z terroryzmem. Znajdzie się w niej też parę słów na temat śmiercionośnej broni biologicznej, handlu narkotykami czy nowoczesnej medycyny (zamrażanie mózgów zmarłych w celu późniejszego przywrócenia ich do życia w nowych ciałach). **Historia rozwija się stopniowo, jest spójna i – co ważne – wiarygodna. Każda misja rzuca nowe światło na intrygę, każda rozmowa to garść nowych faktów, składających się na szpiegowską układankę.** Przesunięcie akcji w niedaleką przyszłość pozwoliło scenarzystom pójść w stronę political-fiction, co dało znakomite rezultaty. W pewnym momencie fabuła zaczyna zmierzać w dwóch kierunkach, co trzeba uznać za plus gry, mimo że o nieliniowości nie ma mowy. Po każdej misji gra serwuje urywki telewizyjnych wiadomości, na bieżąco opisujących zaistniały konflikt. Fajny motyw. Nie brakuje również krótkich, prerenderowanych scenek z udziałem Sama, jego przełożonych oraz współpracowników.


Efekty świetlne w połączeniu ze snującym się dymem wypadają rewelacyjnie

Z SAMEM W LESIE I NA DZIAŁCE

Jak można było przypuszczać, Fisher znów buja się po całym świecie, odwalając czarną robotę – wywiad, sabotaż, odbijanie zakładników, pacyfikacja terrorystów. Zaczynasz od amerykańskiej ambasady w maleńkim państwie East Timor, położonym nieopodal Indonezji. Dalej infiltrujesz opanowane przez terrorystów nowoczesne laboratoria, by po chwili znaleźć się na dachu pędzącego pociągu relacji Paryż-Nicea. Dalej czeka cię spowita mrokiem Jerozolima, po czym lądujesz w indonezyjskim buszu, gdzie śledzisz przywódcę terrorystów. Dość powiedziałem, resztę sprawdź sam.

Lokacje są niesamowicie zróżnicowane, nie ma mowy o monotonii. Do tego dochodzi świetny design miejscówek i ich dopracowanie pod kątem szczegółów. Już pierwsza lokacja, a konkretnie przyległa do ambasady rybacka przystań, powala na kolana – zachód słońca, pomarańczowa, pięknie falująca woda, skrzypiące, drewniane pomosty, wysłużone chaty, porozwieszane sieci, wystające z wody bale, stare opony przytwierdzone do pomostów, dziurawe płoty, tropikalna roślinność... Palce lizać! A dżungla, do której trafiasz w którejś z kolejnych misji, z wysokimi trawami, dającymi schronienie nie gorsze niż mrok? Nie mam pytań. To samo Jerozolima, z rewelacyjnie oddanym targowiskiem, charakterystyczną architekturą i świetlistymi wystawami zamkniętych sklepów. Nie wspominając już o dusznych, ciasnych, wręcz klaustrofobicznych korytarzach łodzi podwo... Eee... Czy ja nie mówię za dużo?


Mrok i atak z zaskoczenia to twoi najwięksi sprzymierzeńcy

NOWOCZESNOŚĆ W DOMU I ZAGRODZIE

Dość powiedzieć, że PANDORA TOMMORROW to na dziś dzień jedna z najpiękniejszych gier. **Niebagatelny wpływ na to ma również podrasowany silnik graficzny.** Jeszcze lepiej niż poprzednio prezentuje się gra świateł. Obserwując, jak wspaniale wyglądają cienie suszących się sieci tudzież metalowej siatki o zachodzie słońca, wydukałem nieparlamentarne słowa podziwu i odruchowo strzeliłem parę screenów. I tak jest niemal przez całą grę! Nie wspominając już o klimatycznej mgiełce, ostro zacinającym deszczu i świetle księżyca, które ba-

Szpiegostwo online?

Nowość stanowi tryb Multiplayer, który pozwala zmierzyć się grupie podobnych Samowi szpiegów z terrorystami. Całość prezentuje się bardzo smakowicie, świeżo i innowacyjnie.

Bardzo interesujące, jak formuła skradanki sprawdzi się w przypadku gry sieciowej. Do premiery programu został jeszcze moment (w chwili, gdy czytasz te słowa, gra najprawdopodobniej jest już dostępna), więc już za chwilę każdy będzie mógł przekonać się o tym na własnej skórze. Znając jednak kunszt Ubisoftu, można spodziewać się czegoś dobrego. I choć wśród pecetowców nowy SPLINTER raczej nie stanie się sieciowym przebojem, użytkownicy systemu Xbox Live mogą już zacierać rączki.


W indonezyjskim buszu natkniesz się na obozowisko terrorystów oraz... na małą plantację marihuany

tekst: Maciej „Fantazyusz" Waszkiewicz



1. Łukam zza płota, a tam popapraniec siedzi i kiwa palcem w bucie. Nu, terrorysta, pagadi...
2. Dla pewności zgasiłem światło, aż chłop się podniósł, wydając z siebie okrzyk przerażenia
3. No to je noktowizor na ryja i od tyłu gadzinę zachodzę, może się nie zorientuje
4. No i mam go! Tak ładnie razem wyglądamy, a pajac się wyrywa. Nie chce dać mi buzi
5. Skoro po dobroci nie pogadasz..., to znaczy poddać się nie chciał, więc oberwał w potylicę
6. Teraz tylko znajdę jakieś ustronne miejsce i wciągnę małe śniadanko. Kurza melodia...

jecznie odbija się w ciemnej, falującej wodzie. Albo o odjazdowo (chodź niespecjalnie realistycznie) oddanych płomieniach, hipernaturalnej animacji bohatera czy teksturach wysokiej jakości. Ja tak długo jeszcze mogę, ale nie w tym rzecz. Jest ładnie, rozumiesz?! No!

Wszystko to zdałoby się jednak psu na budę, gdyby autorzy poprzestali na wypasionej otoczce. Szczęśliwie, Sam Fisher nie zawodzi i tym razem. Zadania są ciekawe i mocno zróżnicowane. Niektóre wymagają zachowania absolutnej ciszy, innym razem możesz sobie trochę pofolgować. **SPLINTER CELL wciąż pozostaje jednak rasową skradanką, a bezszelestne poruszanie się w cieniu, zdejmowanie wrogów z ukrycia i korzystanie z zaawansowanych gadżetów stanowi meritum gry.** Niezmiernie cieszą rozległe poziomy, częstokroć oferujące alternatywne drogi do celu, oraz fakt, że niemal każdy problem można rozwiązać na wiele sposobów. Ta gra jak mało która zmusza gracza do kombinowania. Zasadniczo zabawa nie straciła ani grama ze swojej rajcowności, choć na dobrą sprawę nie oferuje również wielu świeżych rozwiązań. Minimalnie zwiększono zakres ruchów Sama, odrobinę zmieniono wachlarz dostępnego sprzętu. Podstawą wyposażenia jest wciąż karabin SC-20K wyposażony w tłumnik, lunetę oraz granatnik. Do tego dochodzi kilka rodzajów specjalnych pocisków, np. pociski zaopatrzone w minikamerę, naboje obezwładniające czy granaty dymne. A jeszcze jest pistolet, nieoceniony przy oddawaniu strzałów z trudnych pozycji, np. ze zwisu czy zza rogu. Autorzy nie zapomnieli też o gadżetach, takich jak sonda pozwalająca zajrzeć za zamknięte drzwi, zestaw do forsowania zamków, flary, urządzenie do zakłócania pracy kamer, mikrofon podsłuchowy i inne zabaweczki. Nie zabrakło oczywiście noktowizora, niezbędnego w trakcie nocnych misji i w ciemniejszych lokacjach. Noktowizor posiada również tryb termowizji, dzięki któremu dojrzysz cieniutkie linki detonujące ładunki, ominiesz miny, alarmy, czy wypatrzysz ukrytych w mroku przeciwników. No i realizacja widoku termicznego – klasa sama w sobie.

Dostępny sprzęt wystarcza w zupełności, choć niektórych przedmiotów używa się sporadycznie. Co do Fishera, wciąż sprawny z niego chłopaczyna, mimo że siwe włosy zdobią jego skroń – potrafi skradać się, biegać (brawa!), brać zakładników, podciągać się, wspinać, wykonać przewrót, zjechać po sznurze bądź za pomocą linki opuścić się po pionowej ścianie. Gracze, którzy bawili się z poprzednią częścią gry, poczują się z miejsca jak w domu.

JANKO GRA, BRZOZY SZUMIĄ

Czuję, że za dużo już tych pochwał, ale co ja poradzę, że również ścieżka dźwiękowa wymiata? Czasem lekko etniczne dźwięki, odrobina ambientu, niekiedy poważniejsze brzmienia tudzież kontrabasy lub wiolonczele. Z muzyką wspaniale komponują się odgłosy przyrody – plusk wody, szum wiatru w koronach drzew, cykanie świerszczy, ujadanie psów w oddali, a innym razem jednostajny szum elektroniki. Głosy postaci dobrano bez pudła, Fisher ze spokojem cedzi słowa, co i rusz błyskając cynicznym humorem.

Spędziłem z nowym SPLINTEREM naprawdę dużo czasu, jednak ciężko doszukać się wyraźnych wad programu. Postulowałbym jedynie wtłoczenie galonu oleju do głów komputerowych przeciwników. Przez znakomitą większość czasu zachowują się jak należy – sumiennie patrolują swój rewir, reagują na hałas, kiedy trzeba wzmagają czujność. Jednak jednocześnie potrafią stać metr obok i nie zauważyć Sama bądź tropić naszego bohatera dobrych parę chwil, kiedy on umyka tuż przed nimi. Tego nie tłumaczy nawet gęsty mrok. Dziwne, szczególnie iż Sam nosi na czole trzy żarówy, walące po oczach tak, że nawet Stevie Wonder zorientowałby się, że coś tu nie gra. To jednak tylko mała skaza na diamencie. Zresztą gdyby przez te poprawki gra miała stać się jeszcze trudniejsza, to ja dziękuję. I tak momentami wyprowadzała mnie z równowagi :).

Ubisoft trzaska hit za hitem i powoli staje się jednym z moich ulubionych developerów. Również nowy SPLINTER okazał się propozycją dopracowaną pod każdym względem. Czuję, że powinienem wytknąć grze pewną wtórność, jednak nie mam serca. Program wciąż jest znakomity, nawet pomimo braku poważnych zmian w stosunku do pierwowzoru. A może właśnie dlatego? Niedosyt pozostawia jedynie długość zabawy – osiem przygotowanych misji można zaliczyć w ciągu jednego dnia intensywnego szarpania. A potem? Potem można wziąć się za przechodzenie gry na wyższym poziomie trudności – bądź co bądź, jest tego warta.

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
TPP

5+

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 2.2 GB HDD
* cena 119.90
* **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, GC, GBA
* ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Ubisoft / Cenega Polska**
* www.splintercell.com

\+ Wypasione, zróżnicowane lokacje, szpiegowski klimat

– Brak większych innowacji w systemie gry, zbyt krótka!

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

Wyśmienita kontynuacja i do tego kolejny hit od Ubisoft. **Oby więcej tak dopieszczonych gier na rynku!**



BREED

Przyszli wredni Obcy i cenną Ziemię nam zabrali, wrócili więc GRUNT-chłopcy – najeźdźców pokonali


Możesz zająć struktury obronne wroga

Powrócić po długiej wojaczce na peryferiach znanego nam wszechświata i zobaczyć, że Ojczyznę diabli wzięli, a właściwie to nawet nie diabli, tylko jakieś brzydkie, świecące stwory z obcej planety! To gorsze niż przypadek mojego kumpla, który chciał zapić zły dzień i po drodze do knajpy złamał nogę. Historia, o której opowiem, wydarzyła się w roku 2610. Był to rok dobrych syntetycznych trunków i zwycięstwa naszej speedballowej drużyny w XXI Cyberigrzyskach. Ja tego tryumfu na żywo nie widziałem, bo biliśmy się gdzieś w systemie Besalus (kosmiczna zapyziała dziura jakich mało) z nieznaną nam rasą „breed". Stawiali trochę oporu, ale szybko daliśmy im lupnia i mogliśmy sobie pozwolić na zapalenie zwycięskiego cygara przed powrotem do domu. Gdybyśmy tylko wiedzieli, do czego wracamy..."

Jak wskazują wspomnienia zaprawionego w bojach żołnierza USC (United Space Corps), fabuła gry BREED opiera się na doskonale znanym schemacie, czyli ratowaniu naszej biednej Ziemi przed całkowitą zagładą. Okazuje się, że bitwa w systemie Besalus miała jedynie odwrócić uwagę ludzi od najważniejszego celu rasy Breed, czyli przejęcia kontroli nad naszą planetą. Zanim ruszysz, by czyścić Ziemię z Obcych – to właśnie jest cel kampanii składającej się z około dwudziestu misji – musisz odbyć krótkie przeszkolenie w dwuczęściowym tutorialu. W jego pierwszej odsłonie nauczysz się działań na lądzie, w tym kontrolowania grupy żołnierzy, natomiast w części drugiej poznasz tajniki obsługi pojazdów naziemnych oraz samolotów. Gdy już podstawowe szkolenie będziesz mieć za sobą, następuje pierwszy zrzut na linię frontu.



Do boju!

„...Łzy napłynęły mi do oczu, gdy zobaczyłem, co te bestie zrobiły z naszą planetą – wszędzie tylko jakieś struktury obronne, otwarte przestrzenie z porozrzucanymi tu i ówdzie zniszczonymi pojazdami mechanicznymi ruchu oporu. Zgrzytnąłem zębami, aż ciarki przeszły mi po plecach, po czym ochoczo chwyciłem za działko szturmowe zainstalowane na naszym transportowym samolocie i zrobiłem trochę szkody w systemie nawigacyjnym wroga. A potem już lądowanie, przeładowanie cięższego z moich dwóch karabinów i nasza czwórka wskoczyła lwu do gardła..."

W BREED, która pod wieloma względami podobna jest do gry HALO (reklamuje się ją nawet jako „zabójcę HALO", co jest niewątpliwie odważnym krokiem), operować będziesz całymi grupami żołnierzy (jest ich czworo), zatem niezbędna okaże się współpraca między członkami teamu. Przejmując kontrolę nad wybranym wojownikiem, masz do dyspozycji specjalny pasek komend dla całej grupy. I tak na przykład możesz im rozkazać, by się skupili wokół ciebie i szli w zwartym szyku albo też nakazać rozpierzchnięcie się – co jest bardzo przydatne, jeśli akurat grozi wam ostrzał artyleryjski. Ponadto sam decydujesz o tym, w jakim szyku twoi kompani będą się poruszać, czy mają strzelać do wszystkiego, co się rusza, czy wstrzymać ogień. Poza tym istnieją jeszcze dwa polecenia, które okazują się bardzo pomocne w ogniu walki: otóż istnieje możliwość poproszenia swoich kolegów o zapasową apteczkę, a także o uzupełnienie amunicji. Potencjalnie współpraca w grupie zapowiada się więc interesująco, a jak to wygląda w praktyce? Jeszcze raz oddaję głos naszemu kronikarzowi:

„Ktoś tu musiał zaprowadzić porządek, więc wziąłem się za wydawanie poleceń. Przede wszystkim pamiętałem, że musimy ostrożnie planować nasze ruchy. Słyszałem plotki o innej grupie, która ufna w swoje siły ruszyła na wroga szturmem, torując sobie drogę ołowiem. No i pierwszy wąwóz, do jakiego biedaczki trafiły, był też ich ostatnim wąwozem. Breed posiada takie nieprzyjemne działka artyleryjskie i CKM'y, z reguły



Jaki widok wybrać, aby nie dać się zaskoczyć przeciwnikowi



Widok TPP – moim zdaniem bardzo niewygodny i niepraktyczny, sprawdza się właściwie tylko podczas wspinaczek na wieże i podobne struktury (widać, czy ktoś się nie skrada za plecami twojej postaci).



Widok FPP – zdecydowanie lepszy. Po pierwsze, masz do dyspozycji całą gamę komend, po drugie, poruszanie się i walka z przeciwnikiem są łatwiejsze. Jednak wspinanie się po drabinie grozi wejściem nieprzyjacielowi wprost pod lufę (w trakcie wspinaczki nie można się rozglądać).

tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski

umieszczone na wzgórzach i wieżach – to właśnie one odesłały tamtych żołnierzy na wieczny spoczynek. U nas takimi strukturami obronnymi zawsze zajmowała się Lena i jej karabin snajperski. Ech, gdyby tylko wszyscy działali tak sprawnie jak ona. Weźmy na przykład takiego Thomasa – już nawet nie pamiętam, ile razy ten facet kompletnie się pogubił i zamiast wspierać nas ogniem, blokował się gdzieś w zaroślach albo na wzgórzach. Raz nawet wylądował na dnie skarpy. „Thomas, co ty do diabła wyprawiasz", pytam, a on mi na to: „pośliznąłem się i spadłem – nie mogę z powrotem wyleźć". Co za jełop!"

Lotem bliżej, ale trudniej

Z samodzielnością grupy i jej sprawnością w poruszaniu bywają zatem kłopoty, ale w każdej chwili możesz przejąć kontrolę nad wybranym żołnierzem i wybawić go z opresji. Warto wspomnieć o broni – każdy GRUNT posiada dwa rodzaje pukawek (znów podobieństwo do HALO) i w zależności od specjalizacji będzie to broń lekka, snajperska, albo szturmowa. Poza bronią ręczną jest jeszcze możliwość obsługiwania przejętych po wrogu struktur obronnych, a także znalezienia się za sterami pojazdów mechanicznych. Twoja rola w tym przypadku bywa różna, jednak najczęściej sprawujesz funkcje strzelca pokładowego oraz kierowcy. W trakcie gry poprowadzisz różne pojazdy – samochód terenowy Buggy, czołgi, pojazdy transportowe UPC, a także samoloty. W niektórych przypadkach ostrzał może być prowadzony na kilka sposobów: przy użyciu działa, karabinu maszynowego, zwykłych rakiet oraz rakiet naprowadzanych. Jeśli chodzi o sterowanie pojazdami, na pewno jest ono o niebo łatwiejsze niż w symulatorach, jednak nie oznacza to wcale, iż obędzie się bez kłopotów – mnie osobiście sporo trudności nastręczyło latanie samolotami. Skoro o wózkach mowa, ich obsługa sprawi pewnie więcej radości podczas gry wieloosobowej (dostępne tryby DM, TDM i Assault), gdzie – podobnie jak w BF1942 – poszczególni gracze będą sprawowali różne funkcje.


Czasem przypadnie ci funkcja strzelca pokładowego

Plus i minus to jedyne, co widzę

Pod względem oprawy audio-wizualnej BREED jest grą dość nierówną. Zacznijmy może od plusów. Niewątpliwie na pochwałę zasługuje wygląd interfejsu oraz spore terytoria, gdzie nie brakuje dobrze wyglądającej roślinności i imponujących budowli postawionych przez Breed. Modele pojazdów oraz postaci po obu stronach barykad także należą do zalet tego tytułu, choć w tej drugiej kwestii mamy prawo ponarzekać na małą różnorodność wrogów. Ponadto fakt, że kilka misji z rzędu rozgrywa się na tym samym terenie, może nieco nużyć. Na szczęście takie odskocznie jak walka na pokładzie macierzystego okrętu, znajdującego się na orbicie okołoziemskiej, wnoszą do rozgrywki powiew świeżości. Tymczasem niezwykle ciężko o zachwyty w kwestii dźwięku oraz muzyki. Już głos jakiegoś mentora, prawiącego patriotyczne kazania podczas poruszania się po głównym menu może mierzić. Potem zaś bywa gorzej, choć nie beznadziejnie. Ja na przykład nie mogłem zdzierżyć muzyki w BREED i szybko ten element wyciszyłem do zera. Troszkę lepiej sprawa wygląda z doborem głosu i sekwencjami mówionymi bohaterów, choć także i tu przydałaby się większa różnorodność. Zdecydowanie najlepiej prezentują się dźwięki związane z działaniem pojazdów i broni.

BREED, wbrew zapowiedziom twórców, raczej nie „zabije" HALO, szczególnie że przynajmniej na chwilę obecną przydałby się jeszcze jakiś patch, ponieważ gra jest nie do końca stabilna. Z drugiej strony, miłośnicy strzelanek FPP/TPP znajdą w niej tyle dobrego, by z czystym sumieniem poświęcić kilkanaście godzin wartkiej akcji.

Roślinność prezentuje się bardzo dobrze

Czwórkami do boju szli



INŻYNIER

Ten żołnierz raczej nie poradzi sobie w walce z hordami obcych, ale za to w ekspresowym tempie potrafi naprawić uszkodzone pojazdy i włamać się do systemów komputerowych nieprzyjaciela. Ponieważ jego uzbrojenie nie należy do najsilniejszych, posiada cięższy pancerz ochronny.



MEDYK

Nie powinien pchać się na pierwszą linię. Jeśli jednak zdołasz go utrzymać tuż za plecami innych, sprawdzi się w roli „szpitala polowego". Wystarczy po ciężkiej batalii zaszyć się wraz z grupą w cichym zaułku, a medyk doprowadzi strudzonych kompanów z powrotem do stanu gotowości bojowej.



SNAJPER

Pole do popisu dla płci pięknej. Nie są ani najzwinniejsze, ani najlepiej uzbrojone, jednak ich zdolność „zdejmowania" celów z odległości kilkuset metrów przy pomocy karabinu „Surekill" okazuje się podczas rozgrywki nieoceniona.



STRZELEC

Najcięższy pancerz i największy kaliber broni to znaki firmowe tego wojownika (i chyba nie nadrabia tym żadnych kompleksów). Jeśli szykuje się poważne natarcie, ten pan weźmie na siebie cały ciężar walki.

Breed

4+

Strzelanka FPP/TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CDV / Cenega Polska**
- www.breedgame.com

cena 119.90

+	–
Rozległe lokacje, kilka pojazdów, możliwość działania w grupie	Kiepska muzyka, mało różnorodni przeciwnicy

Grafika 5 | Dźwięk 3+ | Frajda 4

BREED niczego specjalnego do kanonu nie wnosi – ot, dość ciekawa strzelanka, w której uratujesz świat

GANGLAND

W GANGLAND gangster zachowuje się jak szalony kowboj, wyjęty spod prawa


Walka jest odrobinę chaotyczna

A miało być tak pięknie – rzekł kiedyś Jerzy Stuhr w „Seksmisji". Ten gorzki komentarz pobrzmiewał mi w głowie, gdy siadałem do GANGLAND. Twórcy tej gry buńczucznie zapowiadali ogromny świat gry oraz możliwość kontrolowania wielu aspektów życia gangstera. W te bajeczki uwierzyłem tym chętniej, że producent – firma Mediamobsters – usytuowana jest w Kopenhadze, a więc sąsiaduje z IO (seria HITMAN). Pozytywne wzorce gry gangsterkiej były zatem w zasięgu ręki, jednak autorzy GANGLAND specjalnie się tym nie przejęli.

A co to jest?

Zacznijmy może od klasyfikacji gatunkowej gry, bowiem nastręcza ona kłopotów. **GANGLAND najbliżej do RTS'a, na co wskazywałby wygląd interfejsu oraz sposób kontrolowania jednostek.** Z drugiej strony, program ma też elementy role-playing, takie jak rozwój postaci podczas rozgrywania kolejnych misji i montowania swojej grupy uderzeniowej. Nie brakuje też aspektu „simowego" – po mieście Paradise City porusza się sporo postaci niezależnych. Z którymi można pogawędzić, kobiety w sobie rozkochać, a natrętnym przechodniom posłać ołowianą kulkę. **Jakby tego misz-maszu gatunkowego było mało, GANGLAND od strony prowadzenia rozgrywki w największym stopniu przypomina grę zręcznościową, gdyż podczas wykonywania misji liczy się głównie skuteczność wymiany ognia.**

W kampanii dla pojedynczego gracza na wykonanie czeka szesnaście rozbudowanych misji, w trakcie których mścisz się na swoich trzech braciach. Cóż takiego twoi krewni zrobili, by zasłużyć sobie na śmierć? Ano zabili twojego czwartego fratello i uciekli z Palermo do Paradise City. Poza zemstą, rozbudujesz też wpływy swojej rodziny mafijnej, wymuszając haracze, wchodząc w „spółki" z właścicielami bimbrowni, sklepów z bronią, restauracji i domów publicznych. Gdzieś po drodze przyjdzie chwila na ustatkowanie się i jakieś „za-żonę-pójście" oraz przedłużenie rodu.

Miasto zbrodni

Życie w Paradise City nie należy do lekkich. Ciężko jest tutaj kupcom i innym przedsiębiorcom, bowiem gdy tylko do nich zawitasz, mogą się spodziewać propozycji nie do odrzucenia. Albo oddają ci 25% utargu, albo pozwalają twojej rodzinie wejść w spółkę, co z kolei wiąże się z jednej strony z oddaniem 50% swoich dochodów, a z drugiej ze świętym spokojem. Twoje życie także nie należy do najłatwiejszych, ponieważ twój capo co i rusz wysyła cię na kolejne niebezpieczne misje, w których za swoich przeciwników będziesz mieć zdesperowanych kiziorów przeciwnej rodziny. Ci nigdy nie zawahają się użyć broni ciężkiego kalibru, nawet jeśli jest dwunasta w południe, obok bawią się rodziny z dziećmi, a ulice patrolują policjanci.

Ta chęć zbrojnej konfrontacji to największy absurd GANGLAND. Przecież każdy, kto uważnie śledzi wiadomości w telewizji i lubi filmy gangsterskie, wie doskonale, iż rodziny panujące w tym samym mieście starają się nie



tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski

GANGSTERSKIE IMPERIUM GIER


MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Ameryka lat 20. i 30. ubiegłego stulecia. Samochody, wymuszenia, handel nielegalnym alkoholem, morderstwa polityczne – któż by się oparł pokusie takiej kariery?


KINGPIN
Gra wyprodukowana przez twórców REDNECK RAMPAGE wywołała skandal swoją brutalnością oraz ostrym językiem. Mimo to walki gangów przypadły do gustu graczom na całym świecie



GTA 3
Porachunki gangsterskie w USA. Duża dowolność poruszania się po mieście i freelancowanie dla okolicznych rodzin mafijnych. Sama czysta przyjemność!


Do kościoła wstąp, by poślubić swą wybrankę

wchodzić sobie w drogę – chyba, że prowadzą akurat otwartą wojnę. Tymczasem w GANGLAND wystarczy, że pojawiasz się na ulicy w zasięgu wzroku przedstawiciela konkurującej rodziny, a on natychmiast otwiera ogień. Co jeszcze dziwniejsze, te same postaci nie są już tak skłonne do boju, gdy wejdziesz do lokalu, który ochraniają.

KOD HONOROWY I VENDETTA

Zemsta na braciach jest jednym z motywów gry. Dlaczego musisz sam jej dokonać? Działasz w zgodzie z sycylijskim, nieoficjalnm kodeksem honorowym, nazywanym „Omerta" (honor), który prywatne sprawy nakazuje rozwiązywać poza strukturami rządowymi. Głównym narzędziem omerty jest vendetta, czyli zemsta.
W wielkim skrócie, zasady omerty są następujące:
• ktokolwiek nie potrafi rozwiązać swojego problemu bez pomocy rządu, jest albo głupcem, albo tchórzem;
• ktokolwiek nie potrafi rozwiązać swoich kłopotów bez udziału policji, jest jednym i drugim;
• tchórzostwem jest wydać swego oprawcę w ręce sądu, tak samo jak tchórzostwem jest nie odpowiedzieć przemocą na przemoc;
• zraniony człowiek nie wyjawi nazwiska swego oprawcy – to postępowanie godne pogardy. Jeśli osoba napadnięta przeżyje, ma obowiązek pomścić swą krzywdę osobiście. Ofiara powinna rzec do napastnika: „Jeśli przeżyję, zabiję cię! Jeśli umrę, jest ci przebaczone!"

USTATKUJ SIĘ!

W przerwach między eliminowaniem konkurencji powinieneś rozejrzeć się za dobrym „materiałem" na żonę. Czasem nad głowami krążących po mieście niewiast znajdziesz ikonkę serduszka, co oznacza, że bella signorina jest zainteresowana zamążpójściem. Reakcje na twoje zaloty będą różne – od gromkiego śmiechu, do żądania pierścionka zaręczynowego. Jeśli przytrafi ci się ten drugi przypadek, musisz być przygotowany na spory wydatek. Następnie jak najszybciej zaprowadź chętną panią przed ołtarz. Żona może być trzech „typów": intelektualistka, dama oraz typ „sportowy". W zależności od tego, którą wybierzesz, twoje dzieci będą miały różne cechy charakteru i różne zdolności, pozwalające na wykonywanie najrozmaitszych zawodów, np. adwokat, uwodzicielka, osiłek. Twoje potomstwo nie tylko jest w stanie uczestniczyć w rodzinnym interesie, ale otwiera też dwa dodatkowe sloty dla najemników.

Zatem uważnie planuj swoje życie rodzinne, żebyś potem nie żałował swoich decyzji!

W tym miejscu warto wspomnieć o SI, zarówno przeciwników, jak i twoich kompanów. **Nie owijając w bawełnę – jedni i drudzy zasługują na naganę z wpisaniem do akt.** Zacznę może od konkurencji: co z tego, że tak chętnie z tobą walczą, skoro nie mają absolutnie żadnego pomysłu na taktyczne rozegranie batalii? Stoją więc w jakimś ściśle określonym miejscu i bez zbędnych ceregieli opróżniają swoje magazynki. O jakiejkolwiek współpracy w grupach nie może być mowy. Twoi kumple zachowują się równie beznadziejnie. Po pierwsze, ci, którzy posiadają broń pozwalającą jedynie na walkę w bliskim kontakcie, bezmyślnie pchają się pod lufy karabinów maszynowych wroga. Po drugie, co często irytuje w typowych strategiach czasu rzeczywistego, twoi kamraci nie potrafią skalkulować ryzyka i atakują, gdy tylko wróg zjawi się w zasięgu ich działania. W efekcie nie obędzie się bez częstego wyciągania podkomendnych z opresji.

Ożeń się!

Misje (niestety mocno liniowe) w GANGLAND bardzo szybko stają się naprawdę trudne. Zanim trafisz w miejsce przeznaczenia, będziesz musiał stoczyć kilka potyczek, natomiast docierając do celu, napotkasz całe hordy oponentów. Skuteczne wykonanie misji utrudnia jeszcze kilka istotnych wad programu: nie można zapisywać stanu gry w trakcie wykonywania misji (sic!), rozkład pomieszczeń budynku i jego „obsadę" poznajesz dopiero po wejściu do środka, wreszcie sama walka jest chaotyczna i spokojne planowanie raczej nie wchodzi w rachubę. **Chcesz wygrać? Recepta jest prosta – zbierz całą swoją ekipę razem i polujcie na pojedynczych przeciwników.** Miłą odmianą jest poszukanie sobie żony, o czym piszę w oddzielnej ramce. Tym, którzy znudzą się single-playerem, pozostaje opcja gry wieloosobowej, w której do dyspozycji są dwa tryby zabawy – Conquest, czyli budowanie imperium zbrodni, lub Skirmish, a więc radosna i niezobowiązująca potyczka zbrojna z internetowymi przeciwnikami.

W kwestii grafiki i dźwięku o GANGLAND także nie da się powiedzieć za wiele dobrego. Miasto jest sporej wielkości, a jego wygląd zasługuje na czwórkę. Za to animacja postaci i wydajność silnika są już o wiele słabsze, co widać zwłaszcza podczas walk z większą ilością mafijnych żołnierzy. Muzyka i dźwięk to prawdziwa porażka – krótkie, powtarzające się odzywki i beznadziejne melodie doprowadzają uszy do całkowitego oklapu.

W czasach, gdy wśród gier mafijnych rządzą MAFIA, GTA czy HITMAN, GANGLAND nie ma wielkich szans na zdobycie zbyt wielu fanów. W tę dziwną kombinację strategii, SIM'a, zręcznościówki i RPG'a pograć można, ale zachwycać się nią nie wypada. Arrivederci, GANGLAND – ja już raczej do ciebie nie wrócę.


Przed każdą misją czeka cię odprawa u capo


Opornych eliminuj!



Biznes można przejąć lub zbierać haracze


W trakcie strzelaniny uważaj na przechodniów

Gangland

3+

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Whiptail Interactive / Cenega Polska**
- www.mediamobsters.com

cena 119.90

+ Wartka akcja, duży obszar do eksploracji

– Słabiutkie SI, beznadziejna muzyka, chaos podczas walki

Grafika 4 | Dźwięk 2 | Frajda 3+

GANGLAND podejmuje wiecznie modny temat gangsterskich porachunków, ale **efekt tej próby nie jest niestety najwyższych lotów**



Podobno gry taktyczne wymagają cierpliwości. Jeśli ją masz, czeka cię wspaniała zabawa z bronią w ręku



DELISLE COMMANDO

Wynaleziony przez Williama De Lisie w 1942 roku, zbudowany na podstawie mocno zmodyfikowanego ENFIELD 303. Karabin wykorzystywał siedmiostrzałowe magazynki od COLT 1911, dodatkowo miał zintegrowany tłumik. Był praktycznie niesłyszalny z odległości większych niż 50 metrów.
Waga: 3.6 kg; Magazynek: 7 naboi; Zasięg efektywny: 260 m; Kaliber: .45

H&D2 oferuje trzy rodzaje kampanii: dla całego oddziału, dla samotnego wilka oraz rzeźnię. Z pewnością gra w pojedynkę jest łatwiejsza, ale nie przynosi takiej satysfakcji jak walka całą grupą żołnierzy. Sprawne panowanie nad oddziałem komandosów to esencja rozgrywki w H&D2. Ostatni tryb polega na wybiciu przeciwnika co do nogi. **Łącznie do dyspozycji masz 23 misje (podzielone na 9 kampanii), rozgrywające się w przeróżnych zakątkach świata: od skutej lodem Norwegii, przez gorące pustynie Północnej Afryki oraz gęstą dżunglę Birmy, do samego centrum okupowanej Europy.**

Stwórz sobie wojaków

Przed rozpoczęciem właściwej zabawy masz możliwość doboru żołnierzy oraz ich wyposażenia. Wojacy opisani są – na wzór gier RPG – szeregiem atrybutów, takich jak zdrowie, siła, wytrzymałość, strzelanie, skradanie, pierwsza pomoc oraz otwieranie zamków. Dziwi fakt, iż obsługa wszelkiego rodzaju broni została ujęta tylko w jednej umiejętności. Nie ważne, czy strzelasz z pistoletu, ciężkiego karabinu, czy wyrzutni rakiet – pod uwagę brana jest zawsze tylko „wartość strzelania". Z drugiej strony, czynność związana z otwieraniem wytrychami zamków została przypisana od ogólniejszej umiejętności, czyli zakradania się. Co gra, to obyczaj :-).

H&D2 daje możliwość kontrolowania czterech żołnierzy. By szybciej orientować się w sytuacji, możesz przełączać się w tryb TPP bądź FPP. Pierwszy o wiele lepiej sprawuje się podczas dowodzenia, drugi zaś przy własnoręcznym wykonywaniu krytycznych dla misji zadań, takich jak przebijanie się przez terytorium wroga czy wykradanie sprzętu bądź dokumentów.


Nasz oddział dostał motor. Niestety, mieszczą się tylko trzy osoby. Co kilometr biegu się zmieniamy – nie jest tak źle

Wielu ludzi sądzi, że gra taktyczna to rozrywka w sumie podobna do zręcznościowych strzelanek, gdzie proste czynności, takie jak poruszanie się czy strzelanie, są bardziej skomplikowane i wykonuje się je kilka razy dłużej niż powinno. Otóż wcale nie musi tak być. **Dobrze przemyślana i zrealizowana gra taktyczna powinna promować myślenie na polu walki, bez zbytniego nacisku na poznanie obszernej klawiszologii.** Autorzy H&D2 o tym zapomnieli, pomimo licznych narzekań ze strony fanów po premierze pierwszej części H&D. W efekcie powstał mur przeciwności, który już na początku może zniechęcić wielu graczy.


Niemcy naprędce uzupełniali szeregi. Na wycieczce w Afryce spotkaliśmy niemieckiego Murzyna

Sztuczne bystrzaki

H&D2 kryje w sobie wiele niespodzianek. Nie wszystkie misje polegają na przedzieraniu się w ukryciu na piechotę przez terytorium wroga. Od czasu do czasu będziesz miał okazję odprężyć się, stając się strzelcem pokładowym na włoskim lotnisku podczas nalotu czy uciekając bombowcem przed eskadrą myśliwców. Biorąc pod uwagę wysoki poziom trudności „zwykłych" misji, jest to naprawdę świetny pomysł.

Po każdej misji ujrzysz podsumowanie, które oprócz syntetycznych statystyk i ocen wypełnionych zadań zawiera spis rozwiniętych umiejętności. Tak! Żołnierze zdobywają doświadczenie oraz rozwijają kondycję i siłę. Między innymi dlatego nie warto ignorować dodatkowych zadań czy nawet odpuszczać sobie treningu.

Największym atutem H&D2 jest Sztuczna Inteligencja zarówno własnych żołnierzy, jak i przeciwnika. Przeciwnicy będą się starali ogłosić alarm w momencie zauważenia twoich żołnierzy. Podczas wymiany ognia potrafią ostrzeliwać się z lepiej usytuowanych punktów, kiedy ich kumple spróbują oskrzydlić twoje pozycje i wziąć cię w krzyżowy ogień.


Majówka była całkiem udana. Z samego rana powitała nas angielska pogoda

Od SASA do...

Special Air Service, SAS, 22. Pułk Specjalnej Służby Powietrznej. Elitarna brytyjska jednostka uderzeniowa, której motto brzmi „Kto ma odwagę, zwycięża" (Who Dares Wins), powstała w 1941 z inicjatywy oficera armii brytyjskiej, porucznika Davida Stirlinga. Pomysł Stirlinga polegał na zwalczaniu wrogich celów za pomocą małych, pięcioosobowych grup żołnierzy. Stirling chciał, by członkowie tych grup byli ludźmi wyjątkowymi. Ich selekcja, trening i wyposażenie powinny być wszechstronne, by byli w stanie wykonywać misje przy użyciu wszystkich dostępnych środków. Po sugestiach Stirlinga dostrzeżono potrzebę takich działań i w 1943 polecono stworzenie takiej jednostki. Tak powstał pierwszy regiment SAS. Jednostka, będąca częścią Zgrupowania Sił Specjalnych Wielkiej Brytanii, ma swoją bazę w Hereford.

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

MP-44 ASSAULT RIFLE

Jeden z pierwszych prawdziwych karabinów szturmowych i jednocześnie inspiracja dla autorów znanego na całym świecie AK-47. MP-44 został tak skonstruowany, by łączyć w sobie siłę ognia karabinu maszynowego i właściwości strzelby. Pierwszy raz został użyty w grudniu 1944 roku.
Waga: 4.3 kg; Magazynek: 30 naboi; Zasięg efektywny: 700 m; Kaliber: 7.92 mm





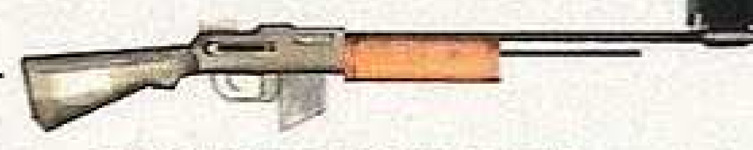
M1 GARAND

W 1936 była to standardowa broń Stanów Zjednoczonych, pomimo swojej poważnej wady: wyrzucany magazynek wydawał charakterystyczny dźwięk podczas upadku na twarde podłoże, co sygnalizowało wrogowi, że strzelec trzyma rozładowany karabin. GARAND okazał się jednak niezawodny i wkrótce znalazł się na wyposażeniu wojsk całego świata.
Waga: 4.31 kg; Magazynek: 8 naboi; Zasięg efektywny: 440 m; Kaliber: .30

ENFIELD 38

Zarówno firma ENFIELD, jak i WEBLEY produkowały pistolety kalibru 38, które były podstawowym wyposażeniem oficerów i specjalistów, takich jak: kierowcy, operatorzy radiowi czy strzelcy pokładowi. Pistolety te cechowały się pojedynczym i podwójnym systemem działania, oraz łatwym dostępem do komory w celu szybkiego przeładowania.
Waga: 0.72 kg; Magazynek: 6 naboi; Zasięg efektywny: 30 m; Kaliber: .38





BROWNING AUTOMATIC RIFLE (B.A.R.)

Adoptowany przez armię Stanów Zjednoczonych w latach 30 B.A.R. stał się podstawowym, lekkim karabinem maszynowym. Mógł być z łatwością instalowany na czołgach i samochodach terenowych, oraz używany przez piechotę do prowadzenia ognia zaporowego.

Waga: 14 kg; Magazynek: taśma; Zasięg efektywny: 1500 m; Kaliber: .30



To nasze pamiątkowe zdjęcie z połowu wielorybów. Nic nie złowiliśmy, chociaż odpaliliśmy wszystkie bomby głębinowe

Potrafią nawet uciekać, co jest dość rzadką rzeczą w grach. Inteligencja twoich podkomendnych w dużej mierze zależy od wydanych im rozkazów.

H&D2, pomimo swojej tematyki, jest pełne życia. Łatwo to zauważyć, kiedy przyglądasz się działaniom wroga z ukrycia. Żołnierze rozmawiają ze sobą w ojczystym języku o sprawach rzadko kiedy związanych z ich służbą – z pomocą przychodzą napisy z tłumaczeniem. Umeblowanie baz wojskowych również prezentuje się bardzo ciekawie. Z pewnością nie można oskarżyć H&D2 o szablonowość. Tutaj każdy pokój wygląda inaczej. W sekretnych bazach naukowych znajdziesz tunele aerodynamiczne, sale projektowe, inżynieryjne, montażowe, magazyny czy budki strażnicze.

Klawiszologia stosowana

Sugerowany przez autorów zestaw klawiszy jest istną zmorą. Z pewnością nie przypadnie do gustu wszystkich graczom – na przykład mi całkowicie nie odpowiadał. **Rozsądnym rozwiązaniem byłoby wprowadzenie kilku różnych zestawów klawiszy – jednak czegoś takiego tutaj nie uświadczysz. Wszystkie zmiany musisz wprowadzać mozolnie sam.** Na dodatek gra nie informuje o wykorzystaniu danego klawisza przy innej opcji, tylko wykasowuje poprzednią.

Z pomocą przychodzi trening na poligonie. Niestety, nikt nie poprowadzi cię tutaj za rączkę. Nadal trzeba posiłkować się własną inicjatywą i zwiedzać różne obszary mapy – a zawsze myślałem, że w wojsku wykonuje się rozkazy. W ten sposób dość szybko można się nauczyć obsługi, o ile przedtem nie zniechęcisz się do gry.

Realizm aż do bólu – ta idea przyświecała autorom podczas tworzenia tekstur oraz modelu fizycznego świata. Tutaj nawet przeszkody są zbudowane z różnego materiału. Drewniane powierzchnie można z łatwością przestrzelić, dlatego warto zwracać uwagę, za czym się kryjesz. Całe dostępne wyposażenie w H&D2 zaczerpnięto z rzeczywistości. Na stronie WWW gry można nawet obejrzeć długie tabele z technicznymi informacjami o każdej najmniejszej części wyposażenia. Jeśli misja składa się z kilku etapów, to w każdym kolejnym będziesz miał do dyspozycji jedynie ten sprzęt, który został ci z poprzedniego.

Historia lubi się powtarzać. Pierwsza odsłona H&D miała masę błędów wszelakiego rodzaju, ale jednocześnie wiele zalet. Druga część prezentuje się identycznie, co jest raczej niemiłym zaskoczeniem. Myślałem, że autorzy albo dodadzą szereg nowych opcji, albo przynajmniej pozbędą się starych robali. Zamiast tego ponownie uraczono nas wspaniałą grą, przysypaną licznymi błędami. Szkoda. Gorąco polecam ją jednak wszystkim fanom taktyki, II wojny światowej, a przede wszystkim tym, który podczas zabawy lubią korzystać z szarych komórek.

Hidden & Dangerous 2 — **5-**
Taktyczna / Strzelanka

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
128 MB RAM, 2.4 GB HDD
cena 119.00

Gra na platformy: PC
☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Illusion Softworks / Cenega Polska
www.hidden-and-dangerous.com

+ SI, możliwość skompletowania oddziału i wyposażenia, realizm
– Sterowanie, skomplikowanie prostych czynności, błędy

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 4

Nie jest najgorzej, ale czy to sukces? Jak wskazuje tytuł, **liczne zalety gry są ukryte pod stertą błędów**

Ukryci i niebezpieczni



1 Dwa tygodnie musieliśmy czekać na deszcz, żeby można było rozpocząć trening bojowy w typowo angielskich warunkach



2 Mój lęk wysokości nie pozwolił mi wejść wyżej niż na szósty szczebelek drabiny. Sierżant powiedział, że to nic nie szkodzi, bo w samolotach mamy tylko trzy szczebelki



3 Najpierw zrzucili nas do tajnej bazy niemieckiej na dalekiej Północy. Jak się okazało, Niemcy nie znają umiaru w piciu – to pewnie przez to zimno



4 Podczas poszukiwań korkociągu spotkałem jednego Niemca. Zarzekał się, że on tutaj tylko śrubki przykręca



5 Zabrałem biedaka na nasz okręt wojenny, żeby się trochę ogrzał



6 Chłopaki znowu zaczęli beze mnie – następnym razem oni idą atakować, a ja zakręcam kurki

SACRED


Walki w czasie dnia to bułka z masłem. Ale w nocy albo w podziemiach musisz radzić sobie niemal na oślep. Na szczęście co gorsi wrogowie są podświetleni na czerwono

Wydawałoby się, że zrealizowanie klona DIABLO II to zadanie proste, łatwe i przyjemne. A jednak różne firmy już od dawna próbują odebrać serii DIABLO palmę pierwszeństwa wśród gier RPG – i nigdy jeszcze się to nie udało. NOX czy DUNGEON SIEGE odnosiły mniejsze lub większe sukcesy, ale hit Blizzarda nadal pozostawał bezkonkurencyjny. Tak też jest i w tym wypadku.

Pojawia się bohater

W SACRED masz do dyspozycji sześciu herosów o zupełnie odmiennych możliwościach. Gladiator to świetnie władający bronią osiłek, Wampirzyca i Serafin są wojownikami, posiadającymi również specjalne uzdolnienia magiczne, Battle Mage głównie powinien posługiwać się czarami, Wood Elf specjalizuje się w walce na dystans, a Dark Elf umie między innymi zakładać pułapki. Historia każdego z nich zaczyna się w innym miejscu i od innego zadania (a takiego rozwiązania bardzo brakowało mi w DIABLO II), lecz po krótkim czasie ścieżki misji się łączą. Rozpocząłem zabawę, grając równolegle Gladiatorem i Wampirzycą, zdążyłem również sprawdzić, jak zachowuje się reszta postaci. Wniosek jest jeden: czarowanie w tej grze, przynajmniej na początku, sprawia spore kłopoty. Bowiem użycie każdej zdolności specjalnej (a zaklęcia właśnie do nich się zaliczają) wymaga dłuższego lub krótszego czasu regeneracji. A więc w odróżnieniu od DIABLO II nie można tu atakować wrogów za pomocą magii z szybkością karabinu maszynowego. Więc przynajmniej na początku kafar z mieczami w łapskach spisuje się świetnie i jest najmniej kłopotliwy w prowadzeniu. Zwłaszcza że zaklęte pociski i strzały poruszają się stosunkowo wolno, co powoduje, że oddalony przeciwnik może zejść z linii ognia i uniknąć obrażeń. Wybór bohatera jest o tyle ważny, że na przykład Leśny Elf nie poznaje niemal żadnych sztuczek pozwalających na skuteczną walkę wręcz. Co powoduje, że jeśli nie lubisz postaci stosującej bronie dystansowe, kierowanie tym bohaterem będzie męczące i mało zabawne.

Rozwój bohatera

Herosi otrzymują doświadczenie za każdego zlikwidowanego wroga, a także za wykonanie niektórych misji. Po osiągnięciu kolejnego poziomu doświadczenia mogą dodać bonusowe punkty do swoich cech (takich jak siła, zręczność, wytrzymałość itp.) oraz ulepszyć znane już umiejętności lub wybrać następne. Umiejętności tych jest całkiem sporo (np. zdolność władania dwoma broniami naraz, przyspieszona szybkość regeneracji umysłu i ciała, większa skuteczność czarowania lub walki wręcz itp). Dodatkowo każdy z bohaterów dysponuje kilkunastoma zdolnościami specjalnymi, właściwymi tylko jego profesji. Do złudzenia przypomina to „drzewko" znane z DIABLO II. Z jednym tylko zastrzeżeniem: zdolności specjalne nie mają nic wspólnego ze zdobywanym doświadczeniem, lecz są pozyskiwane dzięki magicznym przedmiotom, które po prostu zamieniają się w daną zdolność. I tak na przykład Gladiator uczy się uderzenia pozwalającego na zaatakowanie wielu wrogów na raz, Wampirzyca zmiany formy, lepszego widzenia w nocy czy krytycznych uderzeń lub wysysania życia. Battle Mage opanowuje długą listę zaklęć bojowych oraz ochronnych, Leśny Elf poznaje różne sztuczki strzeleckie, a nawet sztukę uzdrawiania, Seraphin potrafi sparaliżować wroga, zadać serię szybkich kopnięć czy zaatakować w locie.

Świat

Autorzy starali się, aby świat SACRED żył własnym życiem i to im się w dużej mierze udało. Mieszkańcy wiosek zajmują się swoimi sprawami, farmerzy pracują na polach, stwory łażą sobie to tu, to tam, żołnierze patrolują okolicę. Świat ten jest jednocześnie pełen scenograficznych detali. Różnorodnie wyglądające domki, fortyfikacje, studnie, pola, drzewka, rzeki, strumienie – wszystko to zostało opracowane z dużą dokładnością i dbałością o szczegóły, przez co gracz może mieć wrażenie, iż porusza się w realnym świecie. Na przykład ściany domów obrasta winorośl, przy ogniskach piętrzą się kociołki, ze strumieni wy-

DIABLO II pozostaje niedoścignionym wzorem role-playing akcji. Niestety SACRED, pomimo wielu zalet, również nie przeskoczył tej bariery


Każdy z sześciu bohaterów rozpoczyna przygodę w innym miejscu i od innego zadania. Tutaj widzisz pierwszą walkę Battle Mage'a

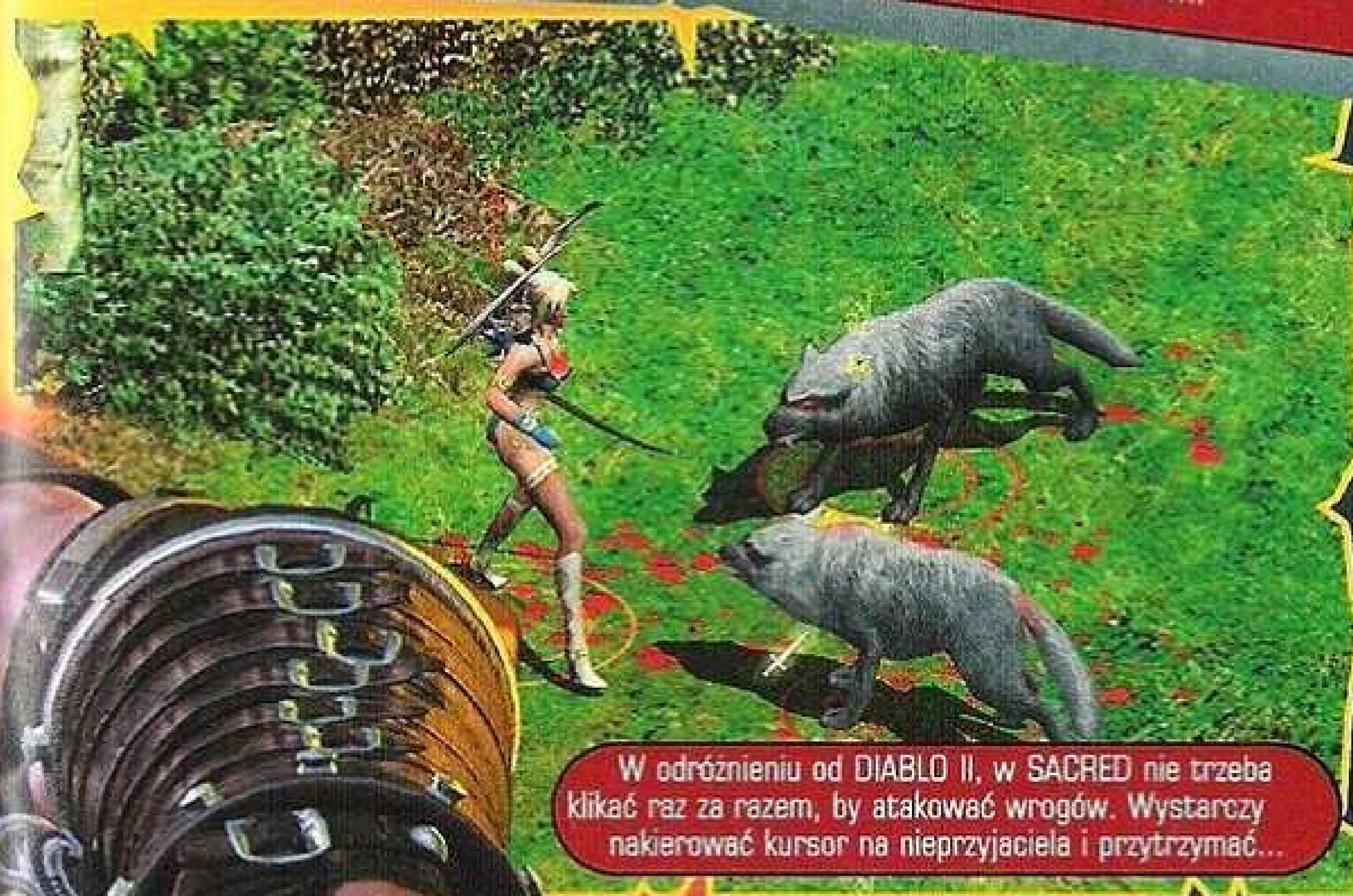
tekst: Jacek „Randall" Piekara

Ustaw kamerę, jak sobie życzysz





Powyżej widzisz dwa obrazki złapane w tej samej pozycji i tym samym miejscu. Różnica jest tylko w zbliżeniu kamery. Widać więc, jak wielkie są tu możliwości SACRED i z jakimi detalami możesz oglądać świat. Jednak maksymalne przybliżenie to raczej tylko atrakcyjny bajerek, gdyż zwiedzać świat i walczyć jest dużo wygodniej, kiedy kamera „wisi" w miarę wysoko...



W odróżnieniu od DIABLO II, w SACRED nie trzeba klikać raz za razem, by atakować wrogów. Wystarczy nakierować kursor na nieprzyjaciela i przytrzymać...

stają grzbiety kamieni, na stołach leżą naczynia, a na klombach rosną kolorowe kwiaty. Dodatkową atrakcją jest fakt, że do pewnego stopnia możesz zbliżać lub oddalać kamerę, ale niestety nie wprowadzono możliwości jej obrotu.

Wrogowie

Jak w każdym role-playing, a zwłaszcza role-playing akcji, siekanina jest podstawą zabawy. Każdy z bohaterów musi dać sobie radę z tysiącami wrogów, poczynając od niegroźnych goblinów, poprzez bandytów, złodziei, aż po trolle czy różne latające maszkary. Oczywiście na drodze do chwały czeka też wielu złych ludzi – magów, handlarzy niewolników, najemników, zdegenerowanych rycerzy. Najczęściej zachowują się oni dość głupawo, co znaczy, że popełniają błąd typowy dla większości RPG: reagują na twoją obecność wtedy, kiedy znajdziesz się naprawdę blisko. Oznacza to, że możesz na przykład w podziemiach wyciąć w pień całą armię, bo żadnemu z wrogów nie chce się wychylić nosa ze swego pomieszczenia. Walki toczą się w czasie rzeczywistym, a program podaje za każdym razem wyrażoną liczbą siłę ciosu i pokazuje, ile przeciwnikowi zostało jeszcze punktów życia.

W czasie starć pomagają ci bohaterowie niezależni, ale są oni naprawdę niezależni, co znaczy, że nie możesz nimi w żaden sposób sterować czy uczyć nowych umiejętności. Na szczęście, wolno ci wręczać im broń, co odbija się potem na ich zdolnościach bojowych. Sympatyczne jest też, że zraniony kompan nie umiera, tylko na pewien czas traci przytomność, a potem odzyskuje ją wraz z pełnią punktów życia.

Zadania

Niestety, w SACRED – jak niemal we wszystkich RPG – masz do czynienia z wieloma dość bzdurnymi i standardowymi zadaniami. A to jakiś kmiotek coś zgubił i trzeba mu to pomóc odnaleźć, a to komuś wilki zaatakowały owce, a to kogoś porwano lub w pobliżu grasuje bandyta. Pytanie, co w okolicy robią w takim razie ci wszyscy żołnierze oraz strażnicy, skoro właśnie ty musisz się zajmować drobnymi sprawami policyjno-porządkowymi? Ważne jest jednak, że od strony technicznej zadania zostały przygotowane znakomicie. Każde z nich jest zapisywane (wraz ze szczegółowymi danymi) w twoim dzienniku. Miejsce zlecenia oraz miejsce realizacji questa są wyświetlane na minimapie. Na dodatek zawsze możesz wykorzystać strzałeczki do sprawdzenia, w którą stronę masz się udać. Przyjęcie takiego rozwiązania bardzo ułatwia szybkie realizowanie wszelkich misji i nie naraża na stres typu: „gdzie jest ten chłopek, któremu miałem zwrócić zardzewiały nóż, zgubiony po pijaku?".

Bajery

Naczelnym „bajerem" jest możliwość jazdy konnej oraz prowadzenia walki z siodła (z pewnymi ograniczeniami). Szkoda tylko, że autorzy zdecydowali się na nadmierny realizm – wzięcie każdego przedmiotu z ziemi wiąże się z tym, iż heros z konia zsiada, a potem znowu wdrapuje się na jego grzbiet. W każdej chwili możesz też poznać listę pokonanych przez siebie wrogów i dokładny zapis wszelkich zrealizowanych i niezrealizowanych zadań, a na mapie zobaczyć, kto na ich wykonanie czeka. Po naciśnięciu przycisku Alt wyświetlają się imiona wszystkich okolicznych postaci, a każda osoba, ważna z punktu widzenia przygody, jest zaznaczana świecącym się nad jej głową wykrzyknikiem lub znakiem zapytania. Wszelkie przedmioty, które wypadły ze skrzyń lub które znalazłeś przy zwłokach, błyszczą jak lampki, a więc nie sposób ich ominąć. Przy błędnym zastosowaniu ciosu specjalnego lub zaklęcia postać automatycznie zadaje zwykle uderzenie. W ferworze walki ma to naprawdę spore znaczenie.

W SACRED nie spodobało mi się tylko kilka rzeczy. Źle przygotowano zarządzanie ekwipunkiem (w plecaku prędzej czy później pojawia się bajzel, który trudno opanować). Nie zdecydowano się na wprowadzenie regulacji gamma, co powoduje, iż w nocy albo w podziemiach niemal nic nie widać. Nie znajdziesz również w grze pasjonujących intryg oraz wstrząsających historii. Generalnie od strony fabularnej SACRED wydał mi się dość mdły.





W dzienniku można znaleźć wszystkie informacje o bohaterze, czekających go zadaniach oraz walecznych dokonaniach

Walka na maksa

Niezwykle interesujące jest tworzenie tzw. kombosów, czyli wymyślonego przez ciebie specjalnego ciosu (lub zaklęcia), zawierającego do czterech elementów standardowych. Na przykład Gladiator może opracować kombo Multihit x 4, pozwalający mu w gromadzie wrogów zaatakować wszystkich z siłą równą czterem zwykłym Multihitom. Jest to o tyle ważne, że w innym wypadku musiałby za każdym razem czekać kilkanaście sekund na zregenerowanie zdolności. Tymczasem teraz uderza raz, a dobrze! Oczywiście ten przykład jest banalny w swej prostocie. Prawdziwą sztuką jest łączenie w jedno kombo różnych uzdolnień, tak aby się nawzajem uzupełniały: np. sparaliżowanie, połączone z atakiem na wielu wrogów i wzmocnieniem uderzenia.

Sacred

5

Role-playing akcji

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 512 MB RAM, 1.6 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ascaron / Cenega Polska**
- www.sacred.com

cena 119.00

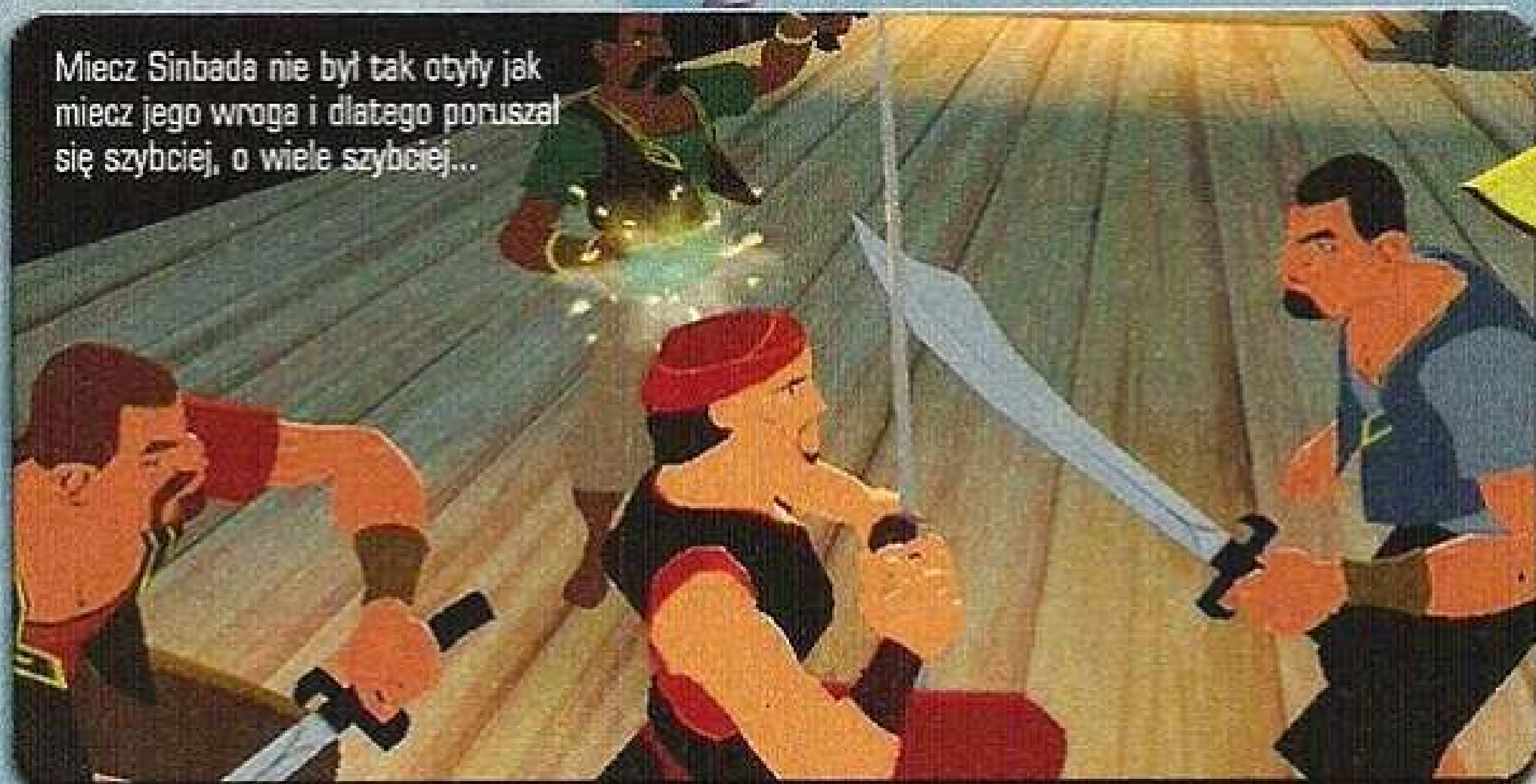
+ Sześciu bohaterów, spory świat, mnóstwo zleceń, system rozwoju

– Kiepska SI, brak multitaskingu, mało ekscytująca fabuła

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

DIABLO II pozostało nadal bezkonkurencyjne, ale SACRED też pozwala spędzić kilkanaście wieczorów w interesujący sposób

Sinbad
Legend Of The Seven Seas


Miecz Sinbada nie był tak otyły jak miecz jego wroga i dlatego poruszał się szybciej, o wiele szybciej...



Historia Sinbada jest stara jak świat, a może nawet jeszcze starsza. Gdyby przyjrzeć się jej dokładnie, okazałoby się, że ma brodę aż do samej ziemi i puentę rodem z taniej bajeczki dla mlekopijów. Nic dziwnego, że współczesne dzieciaki nie chciały poznać tytułowego żeglarza i omijały animowany film wytwórni Dreamworks bardzo szerokim łukiem. Gra być może przyciągnie je do komputera na chwileczkę, ale tylko na chwileczkę i ani minuty dłużej. Nie jest to bowiem produkt, w który chciałoby się grać dniami i nocami.

Główny bohater SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS pływa po morzach i oceanach, łupiąc bogatych kupców i okradając złych poborców podatkowych. Pewnego dnia wpada na ślad legendarnej „Księgi Pokoju", którą konkurencyjna ekipa marineros szmugluje do zamorskiego kraju. Niemal od razu postanawia przywłaszczyć sobie cenne tomiszcze i przeprowadza atak na wroga. Ku zaskoczeniu, spotyka tam swego dobrego kumpla, Proteusza, i wielką bestię morską, której również zamarzył się abordaż...

Fabuła gry nie różni się zbytnio od scenariusza filmowego i zawiera wszystkie jego najważniejsze elementy. Oto w kolejnym etapie zabawy Sinbad wraz z przyjacielem docierają do Syrakuzy i oddają księgę prawowitym właścicielom. W czasie okolicznościowego bankietu tomiszcze ginie, a bohater wyrusza w podróż, by je odnaleźć. Po drodze poznaje całkiem spory kawałek lokalnej mitologii z syrenami, potężnym skorpionem i ptakiem Rokiem w rolach głównych.

Jedno wydaje się pewne – skakania i machania szabelką nikomu nie zabraknie. SINBAD jest klasyczną platformówką z widokiem TPP i całą masą przeciwników, pojawiających się nie-wiadomo-skąd. Większość z nich należy posiekać na plasterki zwykłym arabskich mieczem, niektórych da się jednak rozpłatać na cztery ćwiartki dopiero przy pomocy wezwanych na pomoc szkieletów. Warto też rozwalać napotkane beczki i skrzynki, gdyż kryją one dodatkowe życia oraz tajemnicze przejścia. Nie brakuje też przerywnikowych minigierek, polegających np. na „zestrzeliwaniu" harpunem duchów czy bomb rzucanych na pokład statku. Na końcu każdego z pięciu dużych światów czai się boss i aby go pokonać, należy obmyślić cwany fortel.

Kolorowych platformówek nigdy za wiele. Oby tylko stały na wyższym poziomie niż SINBAD...

Gra nie jest brutalna. Nie ma krwi, nie ma płaczu, nie ma bólu na twarzach pokonanych marynarzy. Ba, nawet sterowanie (mysz do przemieszczania się i klawiatura do nawalania) nie wywołuje rozpaczy. Zaprojektowano je specjalnie na potrzeby pecetów, dzięki czemu sprawdza się niemal w każdej sytuacji. Jaka szkoda, że z firmy Atari nie biorą przykładu autorzy innych platformówek, zwłaszcza tych konwertowanych z konsol!

Od strony graficznej program przypomina film. Graficy Atari po prostu przerobili projekty dostarczone przez wytwórnię Dreamworks, opięli je na trójwymiarowych bryłach i wrzucili we wcześniej przygotowane tła. Niestety, zarówno postaciom, jak i lokacjom brakuje szczegółów, przez co wyglądają prosto i dość ubogo. Namalowane są za to z charakterystycznym disnejowskim jajem, przez co przypadną dzieciakom do gustu, lecz starszych graczy mogą zniechęcić. Nieźle wypadają też efekty dźwiękowe, lecz nie muzyka. Ta nudzi się już po godzinie zabawy.

Szkoda też, że autorom komputerowego SINBADA nie udało się zaprosić do współpracy aktorów, którzy użyczyli głosów bohaterom filmu. W kinie można było usłyszeć gwiazdy pierwszego formatu, m.in. Brada Pitta, Michaelle Pfeiffer i Catherinę Zeta-Jones. W grze postacie milczą, jakby im żaba języki wyżarła. Na ekranie pojawiają się tylko napisy.

SINBAD byłby naprawdę fajnym produktem, gdyby tylko bardziej go dopracowano. Słaba oprawa dźwiękowa i disnejowska grafika, a także uproszczona, krótka rozgrywka zyskają uznanie wyłącznie najmłodszych dzieciaków. Dla starszych firma Atari musi przygotować inne programy. Do roboty, nieroby!

Baśnie Tysiąca i Jednej Nocy

Był sobie tłusty sułtan, który był tak tłusty, że tłuszcz wylewał się z niego, tworząc tłuste zacieki. Takiego tłuściocha żadna baba nie chciała. Tłusty sułtan wkurzył się więc i zadecydował, że codziennie będzie dusił swym tłuszczem jedną babę. I tak przez lat 40 i 3/4 nałogowo dusił baby tłuszczem. Pewnego dnia nawinęła mu się przed pysk chuda jak szczapa przechera o imieniu Szeherezada. Baba rozwinęła jęzor i zaczęła bajać – o Aladynie, haszyszu i wielbłądach. Zawsze kończyła w najciekawszym momencie, a sułtan, chcąc dosłuchać bai, nie zabijał jej. I tak szczapa uratowała świat przed tłuszczem.



Sinbad: Legend of... — **3+**

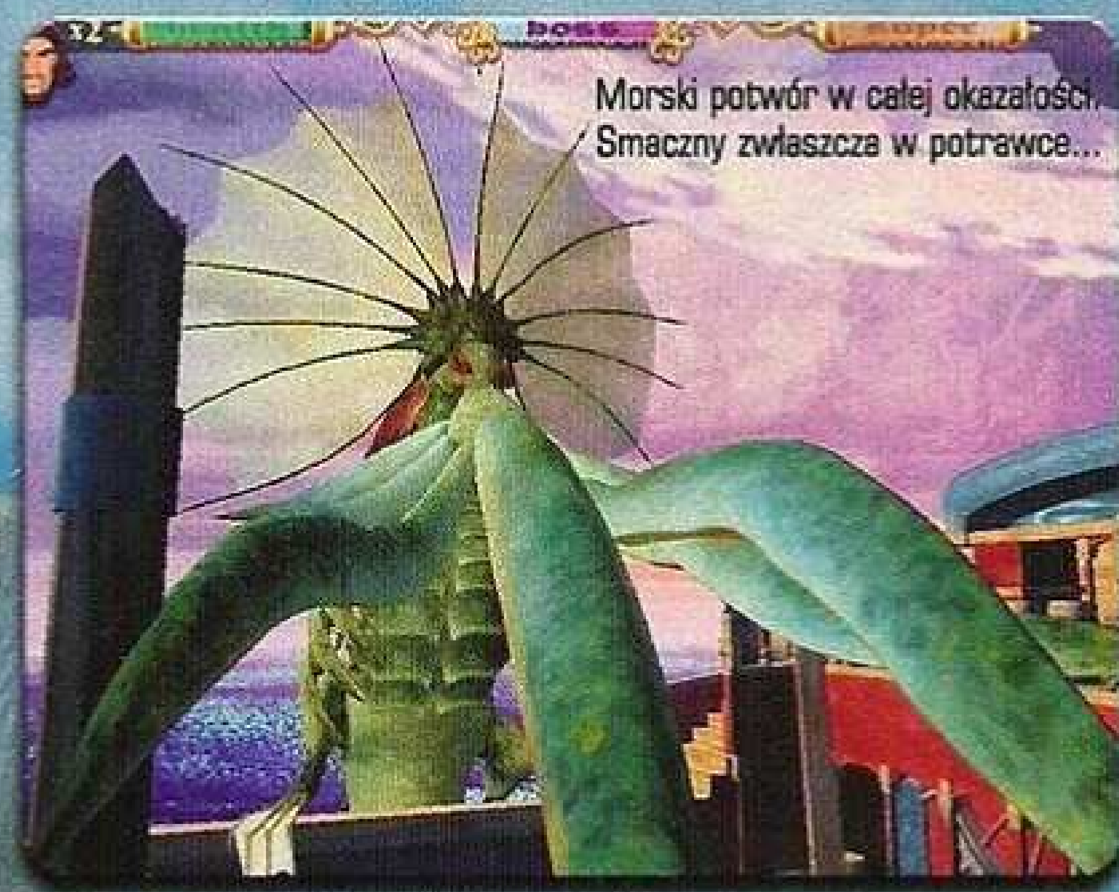
Platformówka

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD — cena 19.99$
* **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Atari / brak polskiego dystrybutora**
* www.us.atari.com/games/sinbad_pc_action

+	–
Ładna grafika, „łagodna" przemoc – w sam raz dla dzieci	Słaba praca kamery, niedbale przygotowana oprawa dźwiękowa

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	3+	3+

Autorzy gry postawili na „jakoś" zamiast na „jakość". Jednak ośmiolatkom to się i tak spodoba...



Morski potwór w całej okazałości. Smaczny zwłaszcza w potrawce...

tekst: Michał „Joel Alibaba" Zacharzewski

WANTED GUNS

Western jako gatunek przestał istnieć, bo wyginęli kowboje. Sam bohater gry WANTED GUNS wybił ich z tysiąc

Nie, Devlinku, nie masz racji. Drewnianego wozu nie da się rozstrzelać! Schowaj pistolecik i pobaw się grzecznie konikiem...

Czyżby nowy trend w grach komputerowych? Na to wygląda... Bohater GTA: VICE CITY to przestępca i burak, któremu w rzeczywistym świecie łapy bym nie podał. James Earl Ray z zapowiadanego na wiosnę thrillera MANHUNT zostaje całkowicie słusznie skazany na śmierć. Reverend Devlin, kowboj z WANTED GUNS, jest zdrajcą, złodziejem i najzwyklejszą w świecie świnią. Takich właśnie śmieciarzy autorzy gier każą nam kochać...

A więc Devlin. Kim był, co zrobił? Dużo złego. W przeszłości należał do bandy Los Gauchos i siał postrach na meksykańskim pograniczu. Mordował, rabował, gwałcił i źle się prowadził. Wreszcie zdradził swych kamratów, ściągnął im na łeb łowców głów i czmychnął do Stanów z nie swoim złotem. Po drodze zmierzył się na noże z swym najlepszym kumplem, Santiago Pedrazą. Ubił go, lecz sam stracił w pojedynku oko.

Devlin zamieszkał w Teksasie i jako ksiądz starał się wieść spokojne życie. Wiele lat później na jego miasteczko napadli bandyci. Wyrżnęli mieszkańców, zrabowali złoto duchownego, zdemolowali jego kościół. Wkurzony banditiero założył na łeb kapelusz, do pasa przypiął kolta, podkuł konia i wyruszył ich szlakiem. Nie wiedział jeszcze, że los po raz kolejny zetknie go z Pedrazą.

Niewielkie pustynne miasteczko, usiany kamieniami kanion, kopalnia czy saloon – takie właśnie lokacje zwiedzi Devlin w czasie swej wyprawy po sprawiedliwość. Po drodze naczyta się napisanych niepoprawną polszczyzną opisów oraz ujrzy całą masę cudów, o których nie śniło się filozofom. Wszystko to za sprawą wątpliwej jakości silnika oraz niedopracowanej szaty graficznej. Jedynie kowbojska muzyka stoi na zadowalającym poziomie. Problem w tym, że pachnie country, a ten gatunek ma w Polsce niewielu fanów.

Misje podzielić można na cztery podstawowe typy. Pierwszy z nich i chyba najbardziej oryginalny przypomina znaną z CLICKA! grę HOUSE OF THE DEAD 2. Gracz obserwuje świat z oczu bohatera i kieruje niewielkim celowniczkiem. Co jakiś czas kamera pełznąca automatycznie do przodu zatrzymuje się, a wówczas zza beczek, skał, kop siana i ścian wyskakują banditieros. Dopiero gdy gracz zlikwiduje ich wszystkich, kamera ruszy dalej. Wspomniane cuda? Kule nie zawsze dosięgają celów, wagoniki kopalniane jadą pod górę, raz powaleni kowboje potrafią lewitować, leżąc na wyciągniętym pistolecie. Na szczęście komputer co parę kroków zapisuje stan gry, dzięki czemu misje FPP kończy się bez większych problemów.

Pozostałe trzy tryby WANTED GUNS są do siebie o tyle podobne, że oferują widok izometryczny, znad postaci, bez możliwości wygodnego sterowania kamerą. W pierwszym z nich bohater porusza się na koniu. Kieruje nim przy pomocy klawisza W oraz myszy, może też skakać ponad przepaściami. Gracz nie ogranicza się jednak do gnania naprzód jedyną możliwą drogą. Strzela też do napotkanych po drodze kowbojów. Klawiszami myszy przełącza cele (nad ich głową pojawia się charakterystyczna strzałka) i ładuje, ile wlezie. W skrzynkach znajduje dodatkowe naboje, lepsze strzelby i winchestery. Od czasu do czasu chwyta też buteleczkę, która przywraca jego siły życiowe.

Gdy Devlin nie ma.konia, wędruje pieszo. Wówczas nakaszania do kowbojów ze wspomnianych strzelb i winchesterów bądź – alternatywnie – skrada się po cichu i stara się, by nikt go nie zauważył. W tym ostatnim trybie, niczym w grze COMMANDOS, widać zasięg słuchu i wzroku wrogów. Wady? Fatalna Sztuczna Inteligencja oraz niedopracowana fizyka przedstawionego świata. Kowboje przenikają się wzajemnie, wpadają w mury, przyjmują po pięć strzałów na klatę, w ogóle się nie kryjąc. Gracz morduje ich setkami.

Jeśli dodać do tego bardzo przeciętną grafikę i niewielki poziom złożoności zabawy, okazuje się, że WANTED GUNS jest produktem całkowicie przeciętnym, wartym dokładnie swojej ceny. Czuj się ostrzy... eee... żony.

Wanted Guns – **3**

Akcja

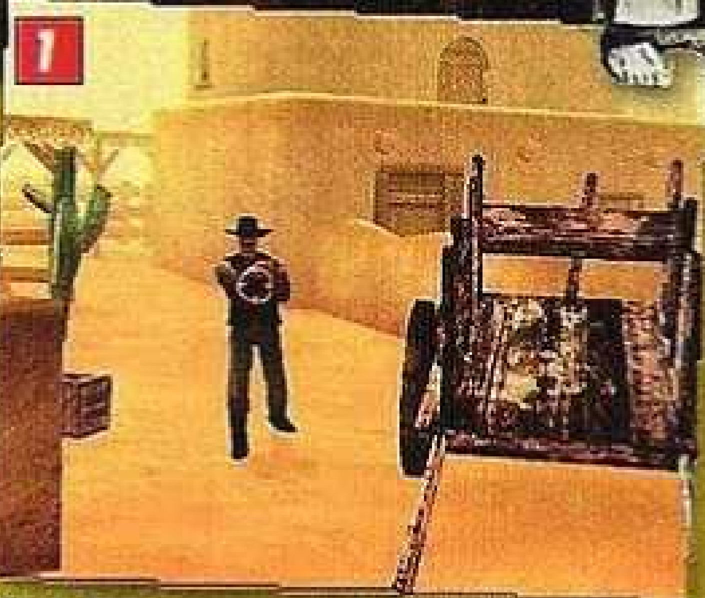
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Iridon / PLAY**
- www.wantedguns.com

\+ Oryginalny temat, fajna muzyka plus cena

– Wykonanie woła chwilami o pomstę do nieba

Grafika	Dźwięk	Frajda
3-	4	3+

Bardzo przeciętna i krótka zręcznościówka. Dzieci miastowe zobaczą w niej prawdziwego konia!


1 Widok FPP – kamera fajnie skrada się między budynkami, ale animacja postaci jest słaba


2 Widok TPP, bohater na koniu – można nim rozdeptać wroga, lecz traci się przez to siły


3 Widok TPP, bohater pieszo – zwiej wrogom na dach i stamtąd spokojnie ich powystrzelaj


4 Widok TPP, bohater skrada się – nie pozwól, by cię zauważyli, bo powalą cię jedną kulą

tekst: Michał „Joel Wanted" Zacharzewski

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Andrzej C(w)alineczka Cwalina

Bukkazoom! Hugo



Troll Hugo nie ma szczęścia do gier komputerowych. Większość jego wirtualnych przygód stoi na tak niskim poziomie, że nawet poziom wód Bugu we Włodawie jest od niego wyższy. Miły wyjątek – trójwymiarowe wyścigi BUKKAZOOM – okazały się jedynie drobnym wypadkiem przy pracy. RUNAMUKKA udowadnia bowiem, że prócz przygotowywania ładnych, trójwymiarowych filmików autorzy gry nie potrafią dosłownie nic.

Fabuła gry rozpoczyna się z chwilą, gdy Hugo postanawia wyruszyć w długą podróż. Po kilku dniach żeglugi dociera do porośniętej dżunglą wyspy. W jej sercu mieszka plemię Kawa. Jego członkowie mają obsesję na punkcie rogów. Na widok Hugona padają na kolana, a w minutę później ładują go na tron. Nowa sytuacja początkowo szalenie się trollowi podoba. Wkrótce później biedaczek odkrywa, iż stał się więźniem Kawów. Dziwaczni tubylcy po prostu nie pozwolą mu odejść!

Gracz obserwuje bohatera z góry. Kierując nim, próbuje odnaleźć w labiryncie niezbędne przedmioty (dynamit, lont, detonator), a następnie wysadzić bramę. W ten sposób trafia do kolejnego labiryntu, w którym szuka niezbędnych mu przedmiotów (dynamit, lont, detonator), a następnie wysadza bramę. Oczywiście tubylcy przeszkadzają mu w tym, ciskając weń lotki, buteleczki z trującymi oparami oraz rybackie sieci. Hugo może się bronić. Rzuca we wrogów lotki, buteleczki z trującymi oparami i... niespodzianka – wali w nich mieczem!

Tej jakości gra mogłaby powstać w 1994 roku. Dziś to już przeżytek. Nudny, wtórny, za to z ukochanym bohaterem dzieciaków.

- Procesor 266 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 79.90 zł

2+

World Race



Futurystyczne wyścigi samochodowe, wykorzystujące licencję Hot Wheels – serii żelaźniaków produkowanych przez firmę Mattel. Wozów jest 35, niektóre przypominają samochody znane z ulic Warszawy czy Paryża, inne zaś niczego nie przypominają. Jeżdżą za to dość szybko.

Gracz przenosi się w przyszłość, która nie zna wojen i przestępczości. Ludziom nie grożą już rak, tryper i tyfus, częściej bowiem umierają z nudów niż w wyniku poważnej choroby. Niestety, okazji do zejścia z powodu zbyt szerokiego ziewnięcia nie brakuje. Outernet i trzydewizja serwują same kiły, a rywalizacja Manchesteru ze Szczakowianką dawno już przestała kogokolwiek frapować. Mało tego, politycy nie są już tak żałośnie śmieszni jak w początkach XXI wieku! Nie można pośmiać się z bzdur, które plotą w Sejmie, bo Sejm zlikwidowali! Gdyby nie wyścigi po rozświetlonych neonami torach, nie byłoby więc po co żyć.



W HOT WHEELS po prostu wybierasz wóz i gnasz do przodu. Trasy są dość kręte, nie brakuje na nich ostrych spiral i wiraży. W niektórych miejscach poustawiano barierki oraz pasy turbo, dające pojazdowi dodatkowego kopa. Nie brakuje też pastylek nitroksu, dzięki któremu działa dopalanie. Do czysto zręcznościowego, mocno sterylnego charakteru gry dopasowuje się model jazdy. Wóz prowadzi się gładko jak po lodowisku.

Autorzy gry mieli najwyraźniej świadomość, że zabawa nie jest zbyt emocjonująca. Wprowadzili więc możliwość rozbudowywania pojazdu, a także odstawiania prostych trików w czasie skoków z ramp. Nie uratowało to jednak HOT WHEELS, które są produkcją co najmniej przeciętną. Szkoda!

- Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 $

3

KokoMando

Ten mały kurczak jest popieprzony... ostrym pieprzem. To zresztą taka polska specjalność narodowa. Umiemy zrobić dobrą grę i w fazie betatestów spieprzyć ją tak, że płytka ląduje w śmietniku.

KOKOMANDO opowiada historię kogucika, na którego kurnik napadły lisy. Rude kity porwały wszystkie kokoszki z obejścia i byłyby też jego zadusiły, gdyby nie interwencja Kaczora. Płaskodzioby pustelnik pomógł mu wydostać się z opresji, pokazał też, jak skakać po platformach i bronić się przed wrogami. To dzięki niemu Kokomando nauczył się strzelać z kuszy, wykorzystywać pistolet na wodę i granatnik jajeczny.

Gdy kogut opanował sztukę walki, wyruszył w podróż do Imperium Lisów. Po drodze przedarł się przez 20 zróżnicowanych poziomów, zobaczył lasy i bagna, wieś piratów, tor gokartowy. Po drodze walczył z depresją. Nie, nie chodziło o wygląd – grafika była znośna, a dźwięk przyzwoity. Jednak koszmarnie niewygodne, nieprecyzyjne sterowanie męczyło niemiłosiernie. W dodatku biedny kogucik poruszał się niczym bohater gry ROBBO – paskudnymi drobnymi skokami. Za taką animację grafikom należy się parówa.



- Procesor 600 MHz, 256 MB RAM
- Cena: 49.90 zł

2+

New Star Soccer 2

Drużyną narodową lub ulubionym klubem kierowałeś na pewno już nie raz, więc wiesz, że piłka nożna jest grą zespołową i nawet największa gwiazda nie wygra meczu. Tylko w jaki sposób tak zmotywować zawodników, żeby chcieli ze sobą współpracować? NEW STAR SOCCER 2 pomoże ci zrozumieć punkt widzenia piłkarza.

Jak to w życiu bywa, początki są najtrudniejsze. Umiejętności masz raczej przeciętne i utrzymanie się w podstawowym składzie pierwszoligowego zespołu stanowi wyzwanie. Intensywne treningi to konieczność, ale odrobina szczęścia też jest niezbędna. Nawet jeśli będziesz w miarę sobie radził, warto rozważyć zmianę klubu. Choćby po to, by zwiększyć swoje zarobki. A wysokie zarobki są niestety konieczne, aby ułożyć sobie szczęśliwe życie rodzinne. Kupowanie – i to cennych – prezentów, to praktycznie jedyny sposób, aby utrzymać dobre stosunki z rodziną, narzeczoną czy przyjaciółmi. Szkoda, że kwestia psychicznego samopoczucia piłkarza została spłycona do szastania kasą. Tym bardziej, że fatalne relacje z bliskimi, trwające nawet kilka sezonów, nie wywołają depresji czy spadku formy.



Druga wpadka to zbyt duży wpływ twoich poczynań na osiągnięcia drużyny. Jeśli jesteś napastnikiem, to zdobywasz około 90% bramek strzelonych przez zespół. Taka ocena twojej siły oznacza również, że bez ciebie drużyna praktycznie nie istnieje. Jeśli złapiesz kontuzję, to przegracie nawet z ostatnim zespołem w tabeli. Notabene, czas leczenia kontuzji liczony jest w spotkaniach, a nie tygodniach, co jest dość dziwnym rozwiązaniem.

Mimo tych niedociągnięć, NSS2 to przyjemna gra, która niezwykle wciąga. Nawet fakt, że po kilku sezonach zabawa staje się dość monotonna, nie ułatwia wyrwania się z uzależnienia. Jeszcze tylko ten sezon, zakończę karierę po Mistrzostwach Świata – pretekst, by zostać przed ekranem, zawsze się znajdzie...

- Procesor 233 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 40 zł

4-

Odnawiamy Windows cz.2

Nie chcesz płacić za możliwość zmiany wyglądu Okienek? I dobrze, bo nie musisz... Wystarczy „poprawić" kilka plików i to ty rządzisz systemem!

W poprzednim numerze pisaliśmy, jak za pomocą prostego programu zmienić wygląd Windows XP. StyleXP (http://www.tgtsoft.com), bo o nim była mowa, pozwala szybko i sprawnie zmienić poczciwe i mocno już opatrzone Okienka w MacOS'a lub coś bardziej wyrafinowanego. Program ma jednak jedną, ale za to bardzo dokuczliwą wadę. Za darmo można z niego korzystać tylko przez 30 dni. Od czasu ukazania się ostatniego CLICKA! minął miesiąc, więc wszyscy, którzy zdążyli się już przyzwyczaić do nowego oblicza swoich Okienek, nagle stają przed trudnym wyborem. Zapłacić 20 dolarów i zostać z wyremontowanym systemem, czy pożegnać się z ładnym wyglądem, ale za to z zasobniejszą kieszenią, i wrócić do schematu „Silver"? Ani to, ani to – istnieje sposób uzyskania efektów, podobnych do generowanych przez StyleXP, poprzez... modyfikację plików systemowych. Jest to metoda nieco trudniejsza niż instalacja gotowego programu, i wymaga od użytkownika pewnych umiejętności. Nasi czytelnicy jednak z pewnością sobie ze wszystkim poradzą.

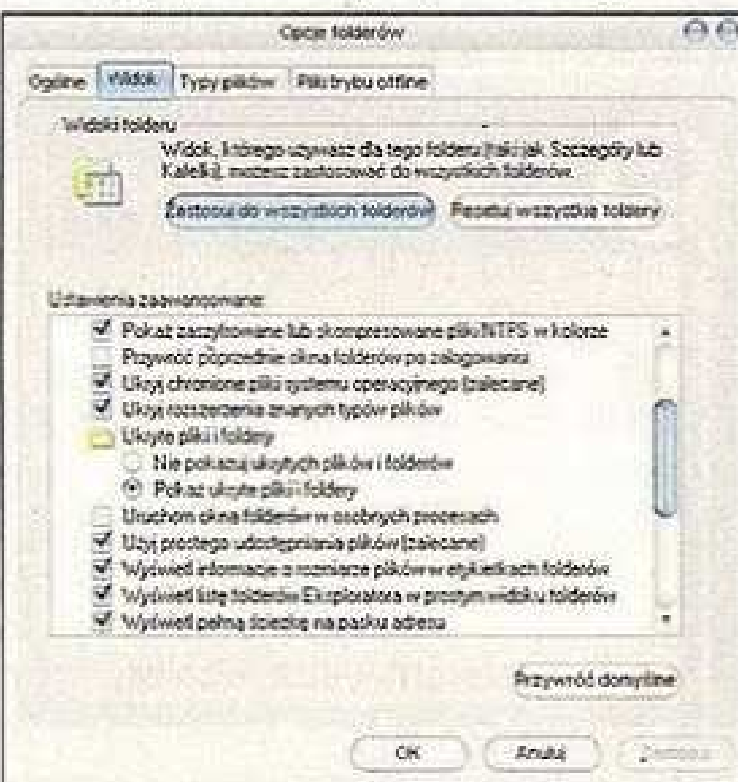
Operacja na otwartym sercu

Bill Gates bardzo nie lubi, jak ktoś grzebie w jego programach. Dlatego stara się utrudniać życie użytkownikom jego produktów i stosuje wielorakie zabezpieczenia plików systemowych. Ma to swoje zalety, ponieważ utrudnia przypadkowe rozstrojenie systemu przez skasowanie lub zmodyfikowanie newralgicznych plików. Z drugiej strony jednak, zmusza nas do włamywania się do własnego komputera tylko po to, żeby zmienić wygląd interfejsu systemowego. My się Gatesa nie boimy i wbrew jego woli dobierzemy się do plików systemowych. Plik, który weźmiemy na tapetę, nosi jakże znaczącą nazwę – UxTheme.dll. Naszym zadaniem będzie usunąć z niego blokadę.

Na szczęście nie musimy edytować tego pliku w jakimś skomplikowanych hakerskim programie (chociaż moglibyśmy), tylko posłużymy się chytrą sztuczką, a właściwe chytrym darmowym programikiem, który zmieni, uwaga... aż 8 bitów rzeczonego pliku. Narzędzie nazywa się UxThemePatcher (17 kB) i zostało przygotowane przez firmę TGTSoft, notabene producenta StyleXP (http://files.themexp.org/tgtsoft/uxthemepatcher.zip). Tak do końca nie wiadomo, dlaczego firma TGTSoft udostępnia taki program, skoro żyje ze sprzedaży StyleX... Ale to nie nasze zmartwienie, tylko ichniejszych speców od marketingu.

Program zdejmuje blokadę z pliku UxTheme.dll i zapisuje go pod nazwą – UxTheme.pat. Zdawałoby się, że teraz wystarczy jedynie zamienić istniejące pliki i sprawa załatwiona. Niestety, przebiegły Bill rzuca nam w tym momencie kolejne kłody pod nogi. Zabezpieczenia systemowe, po pierwsze, nie pozwalają nadpisać plików. Po drugie, jeśli tylko system wykryje zmodyfikowany plik, od razu będzie chciał zamienić go na oryginalny. Polska myśl techniczna znalazła sposób i na to.

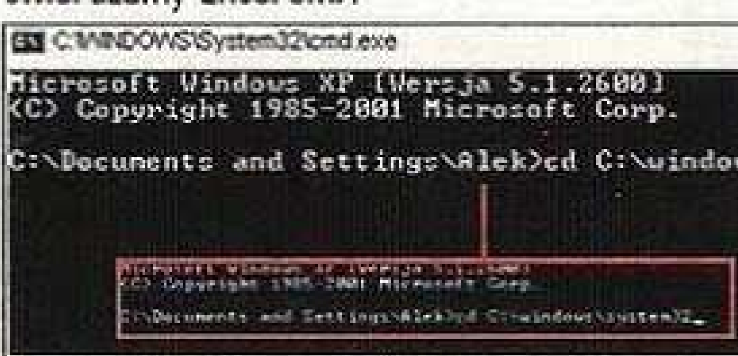
1. Przede wszystkim skopiuj wygenerowany przez UxThemePatcher plik – UxTheme.pat do odpowiedniego katalogu systemowego (zazwyczaj jest to: C:\Windows\System32). Tu wskazówka. Domyślnie wszystkie katalogi systemowe są ukryte i po wejściu do głównego katalogu Windows niektórych folderów nie widać. Aby to zmienić, należy w dowolnym oknie Eksploratora wejść do **„Narzędzia / Opcje folderów"** i tam w zakładce **„Widok"** zaptaszkować opcję: **„Pokaż ukryte pliki i katalogi"**.



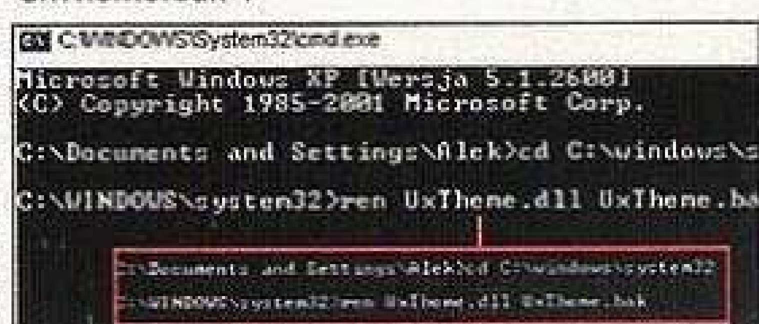
2. Po udanym kopiowaniu, w katalogu C:\Windows\System32 powinny znajdować się dwa pliki: UxTheme.dll oraz UxTheme.pat.

3. Kolejnym krokiem będzie otworzenie konsoli systemowej. W tym celu wybierz **„Start / Uruchom"** i wpisz komendę: „cmd".

4. Dostajemy się do katalogu C:\Windows\System32 (po uruchomieniu konsoli wpisujemy: „cd C:\Windows\System32" i potwierdzamy Enterem).

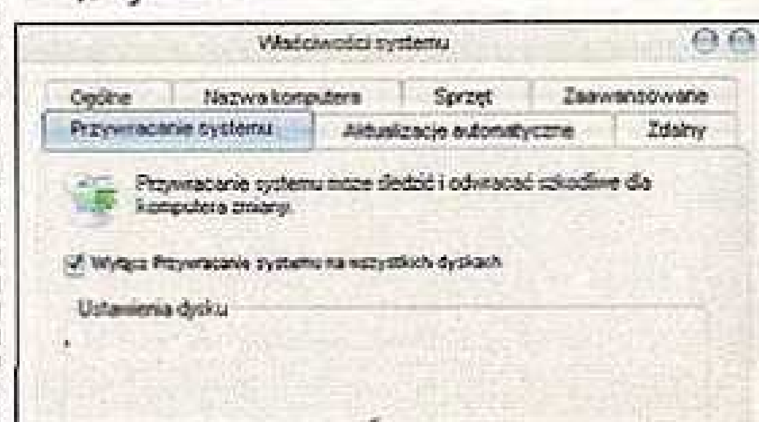


5. Następnie przygotowujemy kopię zapasową oryginalnego pliku. W tym celu wpisujemy następujące polecenie: „ren UxTheme.dll UxTheme.bak".

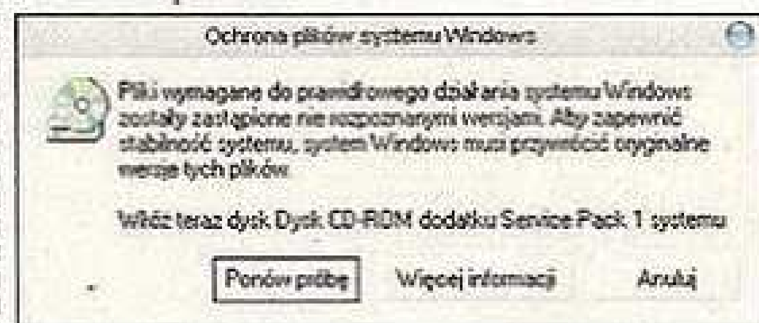


6. Teraz podmieniamy pliki: „ren UxTheme.pat UxTheme.dll".

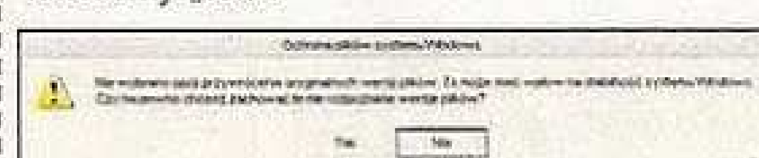
To jednak nie koniec zabawy w kotka i myszkę z naszym systemem. Aby uniknąć automatycznego przywracania systemu (System Restore), należy wyłączyć stosowną opcję. Można to zrobić w zakładce **„Przywracanie systemu"**, znajdującej się w **„Panel Sterowania / System"**.



Zaraz po zamianie plików nasz system wzburzy się niemiło i zaatakuje nas groźnie wyglądającymi okienkami z ostrzeżeniami o potencjalnych niebezpieczeństwach takiej zmiany. Najpierw włączy się **„Ochrona plików systemu Windows"** i zaproponuje nam odzyskiwanie plików.



My oczywiście dziękujemy uprzejmie i wciskamy „Anuluj". Namolna „Ochrona" nie da nam jednak spokoju i po chwili jeszcze raz poinformuje nas, że ośmieliliśmy się zmienić pliki systemowe, i zapyta, czy na pewno chcemy zapisać nieprawomyślne wersje plików. Nie po to tyle się napracowaliśmy, żeby teraz rezygnować, dlatego przy drugim okienku koniecznie wciskamy „Tak".



Teraz „Ochrona" powinna już dać nam spokój i możemy przystąpić do najważniejszej części całej zabawy, czyli podmiany schematów.

Dodawanie schematów

W porównaniu z procedurą przygotowania systemu, samo dodawanie nowych schematów jest niezwykle proste. Na początek wy-

tekst: Alexander Winciorek

Poszukaj w Sieci...

Korzystając z Internetu, każdy może zdobyć dużą wiedzę o dowolnym zagadnieniu związanym z komputerami. Aby oszczędzić ci poszukiwań, przygotowaliśmy listę naszym zdaniem najlepszych serwisów o sprzęcie.

Tom i jego zabawki

Jeżeli interesujesz się sprzętem, to obowiązkowo powinieneś zajrzeć na stronę www.tomshardware.pl. Ten serwis jest poważanym na całym świecie źródłem informacji na temat hardware'u. Strona występuje w dziesięciu wersjach językowych, m.in. po chińsku. Znajdziesz tam wiele obszernych artykułów na temat różnych urządzeń. Są karty graficzne, płyty główne, procesory, pamięci i inne. Wszystko napisane przystępnym językiem oraz opatrzone stosownymi obrazkami i objaśnieniami. Laboratorium Toma znane jest z niekonwencjonalnych testów. To właśnie tutaj sprawdzano zachowanie procesorów Athlon i Pentium 4 po zdjęciu z nich chłodzenia... Polska wersja jest niestety czasami odrobinę do tyłu z nowościami, więc polecamy również oryginał, mieszczący się pod adresem www.tomshardware.com.



Coraz więcej cali

Komputer trzeba niestety modernizować co jakiś czas (maniacy robią to nawet kilka razy w roku). Nowe karty graficzne, procesory, większa ilość pamięci – to gadżety wymieniane najczęściej. Urządzeniem, które starzeje się wolniej, jest monitor. Zanim zdecydujesz się na jego zakup, powinieneś dokładnie przeanalizować, jaki model będzie dla ciebie najodpowiedniejszy. Nie warto męczyć oczu przed tanim szmelcem. A wybór jest tak ogromny, że z początku trudno się połapać. I w tym pomoże strona www.monitor.pl. Znajdziesz tu wiele kompetentnych i rzeczowych rad oraz dokładne testy i omówienia większości monitorów, dostępnych na naszym rynku. Strona jest częścią większego wortalu sprzętowego. Znajdziesz tu również odnośniki do stron o modemach, drukarkach, dyskach, skanerach i wielu innych urządzeniach.



Komputerowa spawarka

Ceny nagrywarek spadły na tyle, że nie są one już dobrem luksusowym i każdy może sobie pozwolić na ich zakup. Najwięcej wiadomości o zagadnieniach, związanych z nagrywaniem, znajdziesz w Internecie pod adresem www.cdrinfo.pl. Serwis jest wyjątkowo sprawnie i rzetelnie redagowany. Zawsze znajdują się

bierz coś ładnego z przepastnych zasobów dostępnych w Internecie (patrz tabelka) i ściągnij na swój dysk twardy. Następnie rozpakuj pobrane archiwum i po prostu kliknij dwukrotnie na plik z rozszerzeniem *.msstyles. Otworzy się okno z właściwościami ekranu, w którym możesz dokonać dodatkowych modyfikacji (przycisk: „Zaawansowane"). Później wystarczy wcisnąć „OK" i cieszyć się nowym wyglądem Okienek. I to zupełnie za darmo.

Jeśli chcesz wybierać schematy bezpośrednio z menu **„Właściwości: Ekran / Wygląd"**, ściągnięte pliki umieszczaj w katalogu C:\Windows\Resources\Themes.

W razie kłopotów

Niektóre starsze aplikacje nie zawsze dobrze wyglądają z nowym schematem. Czasami przyciski i nagłówki zostają z „klasycznym" wyglądem. Na szczęście istnieje niewielki darmowy program, który naprawi te drobne niedociągnięcia. Na stronie http://www.bootxp.net/styleitxp/ znajdziesz aplikację StyleIT.

Obsługa programu jest bardzo prosta. Po uruchomieniu, w okienku **„Select Executable to StyleIT"** wybierasz oporny program i wciskasz **„StyleIT"**.

Windows 95/98

Na koniec coś dla posiadaczy starszych wersji Okienek. W przypadku tych systemów zmiana logo i ekranów systemowych jest dość łatwa. Ekran startowy ukryty jest w pliku logo.sys, znajdującym się na dysku C. Podmiana takiego rysunku nie powinna sprawić trudności, ponieważ są to najzwyklejsze w świecie mapy bitowe, które można edytować w każdym programie graficznym. Jedyny problem możesz napotkać przy skalowaniu obrazka do odpowiednich rozmiarów.

1. Najpierw przygotuj swój projekt w rozdzielczości 640 x 480 pikseli w 256 kolorach. Wskazówka: Nie twórz plików z dużą ilością szczegółów, ponieważ i tak nie będą dobrze widoczne.

2. Następnie przeskaluj rysunek do rozmiarów 320 x 400 pikseli (większość programów, takich jak Paint Shop Pro czy ACDSee, ma opcję **„Przeskaluj"** lub **„Zmień rozmiar rozdzielczość"** – to tutaj trzeba wpisać stosowne wymiary). Nie martw się, że obraz zostanie zdeformowany. Tak ma być.

3. Zapisz plik jako C:\logo.sys. Po ponownym uruchomieniu komputera powinieneś ujrzeć ekran własnej produkcji.

Nieśmiertelny napis: „Teraz możesz bezpiecznie wyłączyć komputer" znajduje się w pliku C:\logos.sys. Możesz go edytować w taki sam sposób jak ten opisany powyżej.

Uwaga: domyślnie w „świeżym" systemie na dysku C nie ma pliku logo.sys, ponieważ logo ukryte jest w pliku Io.sys. Nie jest to jednak żadna przeszkoda. Po prostu stwórz własny plik i zapisz go na dysku zgodnie z opisanymi wcześniej instrukcjami, a nowe logo powinno ukazać się przy ponownym uruchomieniu komputera.

Ciemność widzę...

W starszych Windowsach można skorzystać z ciekawej opcji całkowitego wyłączenia ekranów systemowych. Z jednej strony, pozwoli to zaoszczędzić trochę pamięci i przyspieszyć startu systemu. Z drugiej, pozbędziemy się nudnego ekranu, który z pewnością już wszystkim się opatrzył.

Likwidacja ekranu startowego jest bardzo prosta. W tym celu należy otworzyć w **„Notatniku"** plik Msdos.sys i ustawić parametr Logo (sekcja „Options") na „0". Po takiej modyfikacji przy starcie systemu przywita nas symboliczna ciemność...

Gdzie szukać schematów:

- http://www.themexp.org/
- http://www.wincustomize.com/
- http://www.xptheme.info/
- http://www.belchfire.net/

Uwaga! Ryzyko awarii!

Wszystkie zmiany w plikach systemowych przeprowadzasz na własną odpowiedzialność i redakcja CLICKA! nie odpowiada za ewentualne szkody.

Co zamiast Outlooka?

Alternatywne, darmowe programy pocztowe

1. Mozilla Thunderbird 0.5
program darmowy (Open Source)
rozmiar pliku instalacyjnego: 7.5 MB
do pobrania: www.mozilla.org

2. Pegasus Mail
program darmowy (Freeware)
rozmiar pliku instalacyjnego: 4.4 MB
do pobrania: www.pmail.com, www.tucows.pl

3. Y.A.M.C.!
program darmowy (Freeware)
rozmiar pliku instalacyjnego: 0.9 MB
do pobrania: www.borg-kindberg.ac.at/yamc/

Poszukaj w Sieci...

tu najświeższe wiadomości o nowych programach i urządzeniach. Obfity dział Download zadowoli każdego, kto szuka jakiegoś programu, związanego z nagrywaniem. Początkującym natomiast polecamy znakomicie zredagowany Słownik Pojęć. Na stronie znajdziesz również wiele porad, dotyczących technologii DVD.

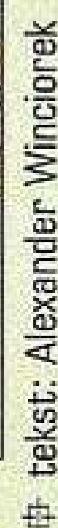
Wszystko o drukarkach

Postęp techniczny nie ominął nawet tak prostych urządzeń jak drukarki. Nowe modele są coraz szybsze, drukują coraz ładniej, no i są przede wszystkim coraz tańsze. Wszelkie nowinki ze świata drukarek znajdziesz na stronie http://druknet.pl. Dowiesz się, jak dbać o swoje urządzenie, jak bezpiecznie zmienić kartridż, znajdziesz też tutaj najnowsze sterowniki. Na stronie znajduje się sklep, w którym możesz zamówić oryginalne tusze lub sporo tańsze zamienniki.

Szybciej, szybciej

Skoro poznałeś już większość akcesoriów komputerowych, możesz spróbować wycisnąć ze swojego zestawu siódme poty. Twoje Centrum Overclockingu to strona dla ludzi odważnych, a nawet bardzo odważnych. Takich, którzy nie boją się zaryzykować spalenia procesora, karty graficznej, a może nawet całego komputera, dla uzyskania w KŁEJKU kilku fps więcej.

Brzmi groźnie, a w rzeczywistości prawie każdą część w komputerze da się zmusić, żeby bez większych komplikacji pracowała odrobinę szybciej, niż to przewidział producent. Na stronie www.tweak.pl znajdziesz wiele porad, jak zmusić twojego kompa do bardziej wytężonej pracy, oraz masę testów sprzętu, który nadaje się do podkręcania. Nie zabrakło też programów testujących, podkręcających, chłodzących i wielu, wielu innych!



Zabawki XXI wieku

Panoramiczne monitory LCD LG

LG Polska wprowadził na rynek nową serię monitorów z wyświetlaczami ciekłokrystalicznymi. Zaprezentowane modele charakteryzują się panoramicznymi ekranami o przekątnych 17", 19", 23" lub 30" oraz zastosowaniem wysokiej jakości matryc typu Super-IPS. Co to daje w praktyce? Przede wszystkim dobrą jakość obrazu nie tylko podczas patrzenia wprost na ekran, lecz również pod kątem – do 176° w każdą stronę. Część spośród najnowszych monitorów zostanie wyposażona w tunery telewizyjne, będzie też istnieć możliwość podłączenia wielu zewnętrznych źródeł sygnału wideo. Dzięki takim rozwiązaniom produkty mogą równie dobrze spełniać funkcje domowego centrum rozrywki, jak i profesjonalnych wyświetlaczy informacji w miejscach użyteczności publicznej.

Najważniejsze parametry:
- kąty widzenia (pion/poziom): 176° / 176°
- jasność: 450 cd/m2
- kontrast: 400:1
- czas reakcji: 25 ms
- rozdzielczość: 1920x1200,
- gniazda wejściowe: 15-stykowe złącze D-sub, DVI-I, DVI-D, S-Video, Component



Geo-PC Power 4U

W ofercie Komputronika pojawił się zestaw Geo-PC Power4U. Pod tą nazwą kryje się bardzo wydajny komputer wyposażony w procesor Pentium 4 z jądrem Prescott. Power4U to kusząca platforma dla osób potrzebujących dużej wydajności, np. graczy. Oprócz pracującego z zegarem 3 GHz procesora znajdziemy w nim wydajną kartę graficzną – Herkules Radeon 9700, 512 MB pamięci RAM, płytę główną Asus P4P800, napęd combo i dysk twardy o pojemności 120 GB. Wszystko to umieszczono w obudowie Modecom z zasilaczem 300 W. W zestawie znajdziemy również klawiaturę Logitech Internet Keyboard oraz myszkę – również produkcji Logitecha. Komputer objęty jest 36-miesięczną gwarancją, a jego cena została ustalona na poziomie 4299 zł brutto. Dodatkowo nabywca otrzyma konto pocztowe Geo-mail o pojemności 50 MB.



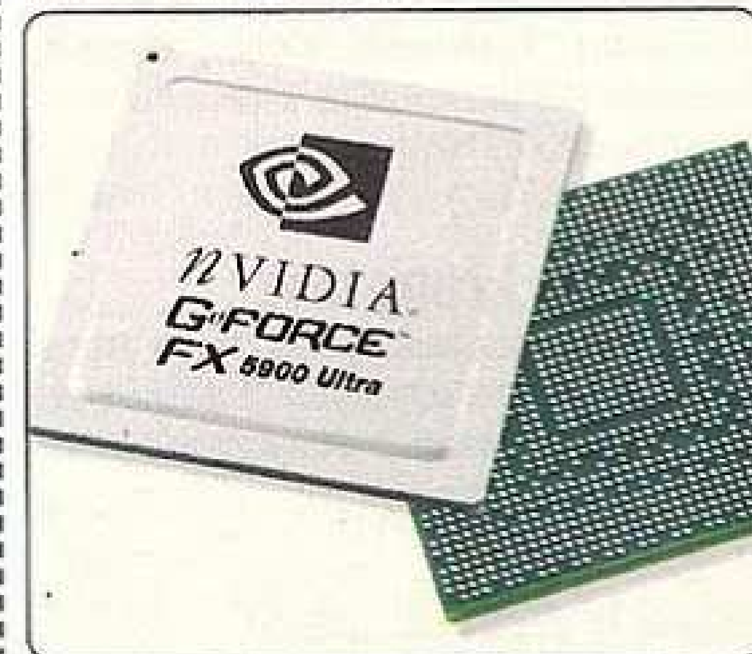
Chłodzenie eXtremalne

Czy już niedługo do uruchomienia PC potrzebne będzie specjalne pozwolenie z elektrowni, a do chłodzenia jego podzespołów agregat z ciekłym azotem?

Komputery na naszych oczach stają się coraz bardziej wielofunkcyjne. Nie tylko bowiem służą do grania, oglądania filmów, przeglądania Internetu i wielu innych ciekawych zajęć, ale także potrafią idealnie podgrzewać nam pokój w chłodne zimowe wieczory! A wszystko to za sprawą coraz wydajniejszych procesorów, kart graficznych, pamięci czy też dysków twardych, które emitują tak duże ilości ciepła, że wnętrze naszego peceta zaczyna przypominać mikroklimat panujący ... w najzwyklejszym piekarniku. Już dzisiaj procesory, takie jak najnowszy Pentium 4 firmy Intel (kodowa nazwa Prescott), potrafią pobierać prąd o natężeniu wystarczającym do... spawania! Co więcej, kolejne generacje układów mają być jeszcze gorętsze. Nic więc dziwnego, że szefostwo Intela coraz śmielej przyznaje, iż pogoń za megahercami i coraz większą złożonością układów już niedługo będzie musiała się po prostu skończyć. W przeciwnym bowiem razie już za kilkanaście miesięcy zwykłe chłodzenie powietrzem przestanie wystarczać, a pobór mocy nowych procesorów będzie rzeczywiście porównywalny z małym piekarnikiem! Z realizacją tych zamierzeń Intel może mieć jednak mały problem. Pentium 4 od początku był bowiem projektowany z myślą o bardzo szybkich zegarach i bez nich procesor ten w konfrontacji z Athlonem 64 firmy AMD będzie po prostu bezradny. Intel i na to znajduje jednak lekarstwo... Firma prowadzi bowiem zaawansowane prace nad nowym wcieleniem sprzedawanego na rynku komputerów mobilnych wydajnego i przede wszystkim chłodnego procesora P4M...



Być może już wkrótce Intel wzorem AMD przyzna, iż zwiększanie częstotliwości pracy procesorów to nie wszystko...



Również najnowsze układy graficzne potrafią się nieźle grzać. Co gorsza, wymagają coraz potężniejszego zasilania!

Chłodzić, ale czym?



Krok pierwszy. Wystarczył wydajny wentylator i odpowiedni radiator. Jedziemy dalej...



Krok drugi. Wspomagamy się ogniwem Peltiera. Tylko ten wiatrak... Czy da radę?



Krok trzeci. Chłodzenie wodą. Jeśli użyjesz dobrych podzespołów, procka nic nie zaleje...



Krok czwarty. Ciekły azot. Oto prawdziwa gratka dla maniaków overclockingu!

Nadchodzi Conroe

Gdy pod koniec 2000 roku do sprzedaży trafił procesor o kodowej nazwie „Willamette", czyli pierwsze wcielenie Pentium 4, na rynku zawrzało. Wielu z niedowierzaniem patrzyło na wyniki benchmarków pokazujące, że pracujący ze znacznie szybszym zegarem P4 zazwyczaj tylko nieznacznie wygrywał z najwydajniejszym Pentium III. W wielu testach nowy procesor zostawał nawet w tyle! Willamette nie powstał jednak po to, by pokonać w pojedynku „zegar w zegar" swojego poprzednika. Pentium 4 swoją przewagę zawdzięczać miał zdolności do pracy z zegarami nieosiągalnymi dla PIII. Droga, która wybrał Intel w momencie premiery pierwszego P4, powoli okazuje się jednak ślepą uliczką. Obecnie, w obliczu coraz poważniejszych problemów z chłodzeniem procesorów pracujących z ogromnymi zegarami, Intel myśli o powrocie do układów, które swoją wydajność nie zawdzięczają tylko szybkiemu zegarowi. Takim właśnie procesorem ma być tajemniczy Conroe, który będzie łączył w sobie skromne zapotrzebowanie na energię procesora mobilnego z wydajnością, charakterystyczną dla najwydajniejszych P4. A wszystko to przy zegarze ledwo przekraczającym 2 GHz! Pojawienie się takiego procesora wymagać będzie jednak nowego systemu oznaczeń, podobnych do tych, które obecnie stosuje AMD. Największy konkurent Intela nigdy nie dał się bowiem ponieść

tekst: Krzysztof Wierzbicki

megahercowemu wyścigowi i dalej sprzedaje procesory, które pracując z zegarem ledwie przekraczającym 2 GHz (Athlon 64) potrafią dzielnie konkurować nawet z najwydajniejszymi P4. Co więcej, układy te są także znacznie mniej złożone (najnowszy P4 składa się z 125 milionów tranzystorów, podczas gdy Athlon 64 zawiera niewiele ponad 106 milionów). A mniejsza złożoność to także mniejszy pobór prądu i znacznie „chłodniejsza" praca całego układu.

A co z grafiką?

Podczas gdy producenci procesorów coraz częściej myślą o ograniczeniu pogoni za megahercami i setkami milionów tranzystorów, twórcy układów graficznych szaleją w najlepsze. Dwa zapowiedziane na drugi kwartał tego roku procesory graficzne z pewnością przekroczą kolejną granicę wydajności i jakości grafiki. Przy okazji jednak raczej na pewno padnie też rekord wielkości graficznych układów chłodzących. Nowy układ graficzny NVIDII składać się ma bowiem z 210 milionów tranzystorów i pracować z zegarem dochodzącym do 600 MHz (to o ponad 100 MHz więcej niż nawet najwydajniejsze i przecież wcale nie „chłodne" obecne karty z układami GeForce FX!). Marnym pocieszeniem jest fakt, że NV40 będzie produkowany w nowym wymiarze technologicznym 0.13 mikrona, który teoretycznie pozwala na zmniejszenie emisji ciepła przy jednoczesnym wzroście zegara całego układu. Piszę teoretycznie, bo tak samo miało być w przypadku najnowszego P4, który także, w odróżnieniu od swoich poprzedników, produkowany jest w nowym wymiarze 0.09 mikrona... Kto wie więc, czy nowe układy graficzne ATI i NVIDII nie będą na tyle gorące, że ich topowe modele nie obejdą się bez ... wodnego chłodzenia? Co więcej, zaprezentowany właśnie na targach CeBIT zaawansowany prototyp karty graficznej z NV40 na pokładzie posiada aż dwa złącza zasilania. Bez potężnego zasilacza chyba się więc nie obejdzie...



Nie ma nic za darmo – najnowsze karty graficzne imponują jakością obrazu 3D, ale za to przypominają suszarkę do włosów...



Oto pieśń niedalekiej przyszłości: PC, a obok niego system chłodzący. No i trzeba będzie pamiętać o uzupełnianiu płynu w chłodnicy...

Pamięci też się grzeją

Procesory i karty graficzne to jednak nie jedyne gorące punkty naszego peceta. Coraz wyższymi częstotliwościami pracy charakteryzują się także pamięci. Nic więc dziwnego, że producenci coraz częściej decydują się na zastosowanie do ich chłodzenia specjalnych, metalowych radiatorów. Co więcej, nadchodzące wielkimi krokami pamięci DDR2 zostały zaprojektowane tak, by mogły pracować z jeszcze wyższymi zegarami, zupełnie nieosiągalnymi dla pamięci DDR. Niewykluczone więc, że także one już niedługo będą wymagać naprawdę solidnego chłodzenia...



Kolejnym „pecetowym grzejnikiem" jest też coraz częściej dysk twardy. Istnieje bowiem coraz wyraźniejsza tendencja do rozpędzania talerzy, na których dyski przechowują dane, do prędkości obrotowych rzędu 7200, a nawet 10 000 obrotów na minutę. Najlepszym tego przykładem jest rodzina dysków twardych WD Raptor, które oprócz tego, że charakteryzują się najwyższą wydajnością wśród dysków ATA (ich talerze kręcą się z prędkością właśnie 10 000 obrotów na minutę), to na dodatek są także jednymi z najbardziej grzejących się „twardzieli". Ich wydajność robi jednak wrażenie nie tylko na kupujących... Już niedługo spodziewać się więc możemy szybko wirujących talerzy także w dyskach konkurencyjnych firm, co z pewnością nie wróży nastania dla naszych komputerów, „chłodnych czasów"...



Co dalej?

Obecny w naszych komputerach standard płyt głównych i obudowy ATX już dawno przestał zapewniać odpowiednio wydajną cyrkulację powietrza wewnątrz komputera. Gdy jednak obecnie można sobie z tym fantem poradzić, instalując w obudowie kilka wentylatorów, po nadejściu kolejnych, jeszcze gorętszych generacji pecetowych podzespołów, nawet dodatkowe wiatraczki raczej nie wystarczą... By więc choć trochę usprawnić wentylację wewnątrz peceta, Intel jeszcze w tym półroczu zaprezentuje nowy standard BTX. Charakteryzuje się on znacznie efektywniejszym rozmieszczeniem w obudowie komputera najgorętszych podzespołów, a więc właśnie procesora i karty graficznej. Nowy standard wymagać będzie jednak nie tylko wymiany płyty głównej, ale także całej obudowy. Już niedługo nie będziemy mieć jednak innego wyjścia, jak tylko kupić płytę główną i obudowę w standardzie BTX. Intel bowiem rozpoczyna właśnie bardzo agresywną kampanię promocyjną nowego standardu, namawiając wszystkich producentów do porzucenia ATX. Trudno się jednak temu dziwić. Cóż innego mógłby bowiem robić producent Prescotta, jednego z najgorętszych procesorów na rynku?...



Ogniwo Peltiera

Najnowsze procesory i układy graficzne, pożerając ogromne ilości prądu, grzeją niczym piecyki elektryczne. Okazuje się jednak, że urządzenie pobierające sporo prądu może służyć także do... chłodzenia! Ogniwo Peltiera, bo o nim mowa, zbudowane jest z dwóch płytek ceramicznych, pomiędzy którymi znajduje się specjalna struktura półprzewodników. Gdy przez tę strukturę popłynie prąd, cały układ zaczyna działać niczym pompa cieplna, wysysająca ciepło z jednej strony płytki i transportująca je na drugą. Różnica między zimną a ciepłą stroną ogniwa może dochodzić do kilkudziesięciu stopni Celsjusza, dzięki czemu możliwe jest znaczne podniesienie częstotliwości chłodzonego procesora. Nagromadzone z jednej strony ogniwa Peltiera powietrze musi być jednak wydajnie odprowadzone. Teoretycznie wystarczy do tego dobry cooler powietrzny, czasami potrzeba jednak czegoś więcej...

Woda

Bardzo skutecznym, ale i kosztownym sposobem na chłodzenie procesora lub grafiki jest instalacja bloku wodnego. Urządzenie to, wykorzystujące liczne miedziane rurki wypełnione wodą destylowaną, w sposób naturalny przejmuje z procesora nadmiar ciepła, by potem oddać je w drodze do specjalnie skonstruowanej pompki wodnej. Schłodzona woda przepompowywana jest znowu nad gorący procesor. I tak w kółko. Wydajność takiego systemu jest nadzwyczaj dobra, a ryzyko zalania komputera w przypadku stosowania markowych bloków wodnych w zasadzie żadne. Niestety, odstraszać może cena – od kilkuset złotych wzwyż...

Ciekły azot

Dla najbardziej wytrwałych i żądnych wrażeń przeznaczone jest chłodzenie ciekłym azotem. Taki system potrafi schłodzić procesor do kilkudziesięciu stopni poniżej zera! Tak zmrożony układ jest w stanie pracować z zegarem nawet dwukrotnie wyższym niż nominalnie. Na porządku dziennym są więc wyniki rzędu 5 GHz przy wykorzystaniu standardowego P4! Niestety, tak niska temperatura, panująca w otoczeniu procesora, powoduje skraplanie się wody, a tym samym istnieje duże ryzyko zwarcia. Co więcej, pojemnik z ciekłym gazem trzeba bardzo często uzupełniać, co skutecznie utrudnia dłuższe mrożenie naszego procka... Chłodzenie takie wykorzystywane jest więc zazwyczaj tylko po to, by sprawdzić, jak bardzo można dany procesor podkręcić.

Zabawki XXI wieku

Minolta Dimage G500

AB – autoryzowany dystrybutor firmy Konica Minolta – rozpoczął sprzedaż nowego modelu aparatu fotograficznego z serii G-Dimage G500. Cyfrówka charakteryzuje się małymi wymiarami (94 x 56 x 29.5 mm) i wagą zaledwie 200 g. Mimo niewielkich rozmiarów ma całkiem spore możliwości. Matryca CCD aparatu ma rodzielczość 5 milionów pikseli, zaś obiektyw Hexanon Zoom posiada trzykrotny zoom optyczny oraz trzykrotny zoom cyfrowy. G500 może nagrywać filmy o długości do 30 sekund oraz dodawać komentarze głosowe. Jako nośniki danych wykorzystuje karty pamięci SD/MultiMedia oraz Memory Stick. W miarę atrakcyjna jest również cena – 1999 zł.

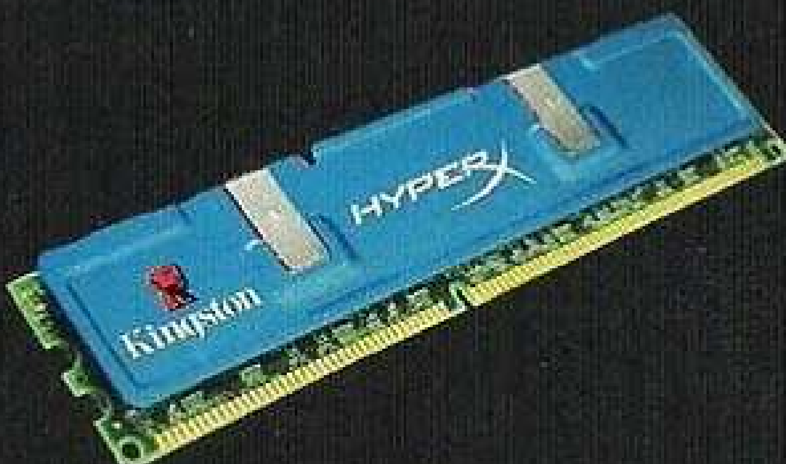
Najważniejsze parametry:

– przetwornik CCD: 1/1.8 cala z filtrem barw podstawowych, czułość: automatyczna lub 50, 100, 200 i 400 ISO
– ogniskowa: f/2,8 – f/4,9; 8-24 mm (odpowiednik 39-117 mm dla 35 mm)
– zakres nastawiania ostrości: od 50 cm do nieskończoności, makro od 6 cm
– tryby nastawiania ostrości: autofocus, ręczny
– tryby naświetlenia: program (P), ręczny (M)
– formaty zapisu: JPEG, AVI, WAV. Zgodne z DCF 1.0 / DPOF 1.1, Exif 2.2
– rejestrowane rozdzielczości: obrazy: 2592 x 1944, 2056 x 1536, 1600 x 1200, 640 x 480; filmy: 320 x 240 (maksymalnie 30 sekund)
– obrazy seryjne: seria 3 obrazów z prędkością 2.5 klatki na sekundę
– samowyzwalacz: 10 sekund
– zasilanie: akumulator litowo-jonowy NP-500, zasilacz sieciowy AC-8
– złącze USB 1.1



Pamięci Kingston HyperX DDR533

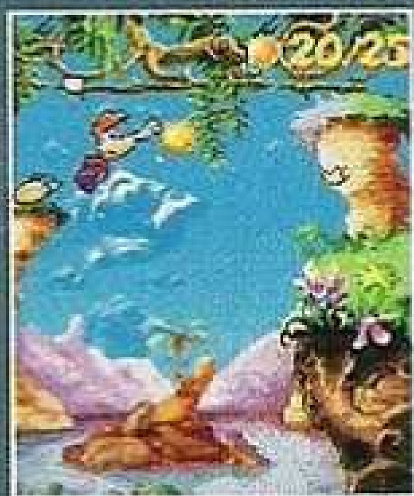
Firma Kingston postanowiła uczcić pierwszą rocznicę wypuszczenia linii produktów HyperX, wprowadzając na rynek nowe moduły pamięci. Najnowsza edycja produktów HyperX rozpocznie się od modułów o pojemności 256 oraz 512 MB, a także zestawów 2 x 256 MB oraz 2 x 512 MB przeznaczonych do pracy w trybie dwukanałowym. Moduły HyperX PC4300 są montowane ze specjalną, metalową obudową rozpraszającą ciepło. Testuje się je przy największych częstotliwościach znamionowych i napięciu 2.7 V (niskie napięcie zapewnia mniejszą produkcję ciepła podczas pracy przy wysokich częstotliwościach). Jak prezentują się możliwości nowych modułów? Ustawienia opóźnień dla częstotliwości 533 MHz: 3-4-4-8-1, opóźnienie odczytu pamięci: CAS Latency 3, napięcie zasilające: 2.7 V. Mniej zachęcająca jest cena – za moduł 512 MB przyjdzie nam zapłacić około 190 euro (netto).



Gry dla N•Gage'a

Rayman 3

Rayman powoli staje się kolejną megagwiazdą – wszędzie go pełno. Począs swojego tournée nie mógł pominąć również konsoli Nokii. Grafika, choć to tylko 2D, robi bardzo dobre wrażenie. Jest niesamowicie kolorowa, cieszy oko już od pierwszych chwil zabawy. Dostępne poziomy są rozległe, tak więc częstokroć spenetrowanie całego levelu zajmuje sporo czasu. A że jest ich sporo, gra starcza na długo, a co ważniejsze – nie nudzi się zbyt szybko. W sumie, wraz z Raymanem można zwiedzić kilkadziesiąt poziomów, ulokowanych w ośmiu odmiennych światach. Sympatyczny bohater dysponuje tymi samymi zdolnościami, którymi popisuje się na „dużych" konsolach, z szybkim lewym prostym i śmigiełkiem improwizowanym z czupryny. Rayman dziarsko pokonuje więc kolejne trudności, uwalniając z opresji przyjaciół i zbierając znajdźki (w tym przypadku złote kule). Proste, lecz grywalne. Jak zwykle w przypadku N-Gage, doskwiera nieco wąski ekranik, ale na szczęście nie na tyle, by wersja na GBA deklasowała wydanie na phonsolkę Nokii. Dochodzi jeszcze tryb Multiplayer, pozwalający zmierzyć się czterem fanom Raymana za pośrednictwem



Bluetooth. Razi natomiast brak muzyki, który, jakby nie patrzeć, zubaża radość płynącą z zabawy. Również odgłosy gry są przytłumione i nie brzmią najlepiej. Mimo to, R3 to wciąż znakomita platformówka, a przy tym jeden z ciekawszych tytułów na N-Gage.

MotoGP

Gra wita krótkim, choć dynamicznym i całkiem efektownym intro. Również w menu przygrywa muzyczka, zagrzewająca do ostrej walki. MotoGP traktuje o wyścigach wielkich, warczących jednośladów. Po pozytywnym pierwszym wrażeniu, czas przystąpić do zmagań. Czekają na ciebie tryby Single Race, w którym można szlifować swoje umiejętności, Time Trail, który pozwala zmierzyć się z czasem, oraz tytułowy Grand Prix. Brzmi OK. Po chwili jesteś już przy wyborze maszyny i jeźdźca (wszystko na licencjach) oraz toru (Japonia, Włochy, Niemcy, Francja i inne). Rozczarowanie przychodzi dopiero na asfalcie. Grafika, choć 3D, wypada dość blado, pobocza tras są mało urozmaicone, modele motocykli i zawodników prezentują się „tak sobie", a całość dopełnia kiepski framerate, oscylujący w okolicach 15 FPS. Gdy przed tobą jedzie kilku zawodników, masz już kompletny slideshow. Szkoda, bo gdzieś słyszałem, że N-Gage to podobno całkiem potężna kieszonsolka. Sam model jazdy wypada przyzwoicie – gra nie jest zbyt łatwa i stanowić może wyzwanie nawet dla sprawniejszych graczy. Jeśli więc przełknie się techniczne niedoróbki, można odnaleźć w MotoGP pewne pokłady rajcowności. Nie zapomniano naturalnie o miłośnikach multiplayerowych pojedynków, do realizacji których wykorzystano protokół Bluetooth. Całości dopełnia prościutki edytor tras – zawsze może się przydać. MotoGP na N-Gage jest z pewnością grą bardziej zaawansowaną od wersji 2D, z którą



można spotkać się na innych komórkach. Jeśli jesteś miłośnikiem wyścigów motorowych i przypadkowo posiadasz konsolkę Nokii, możesz rozważyć zakup tego tytułu.

Wybierz telefon i taryfę dla siebie

Rewolucja w komórkach?

Mamy dobrą wiadomość: operatorzy GSM pomału zaczynają konkurować ze sobą i obniżają ceny!

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że przenośny telefon, działający w każdym miejscu, może się przydać każdemu. Zakup komórki w obecnych czasach wiąże się z jednorazowym wydatkiem już od około 200 złotych bądź ze związaniem się z którymś z operatorów na okres roku bądź dwóch i płaceniem mu co miesiąc abonamentu od 20 zł wzwyż. Którą z tych opcji wybrać? To zależy, czego oczekujesz...

I nie opuszczę cię aż do...

Podpisując umowę z operatorem, zobowiązujesz się do opłacenia co miesiąc abonamentu, nawet gdybyś nie korzystał z telefonu. Nie możesz także bez konsekwencji finansowych zrezygnować z usług. W zamian do niedawna mogłeś liczyć na tańsze rozmowy i SMS'y (zazwyczaj im droższy abonament, tym tańsze usługi) bądź pakiety darmowych minut i SMS'ów. **Dodatkowo, podpisując umowę, możesz kupić telefon w promocyjnej, bardzo niskiej cenie – nawet za 1 zł!** Wszyscy operatorzy przygotowali także specjalne programy lojalnościowe – im dłużej korzystasz z ich Sieci, tym zdobywasz więcej punktów, które możesz wymienić na darmowe minuty, nowy telefon lub inne nagrody.

Robisz to, co chcesz...

Korzystając z usług pre-paid (kart SimPlus, Era Tak-Tak, Idea Pop, Idea dla każdego, Heyah), nie masz wobec operatora żadnych zobowiązań. Przy kupnie karty dostajesz numer i kilka złotych na rozmowy, a później doładowujesz swoje konto. Jeśli nie używasz telefonu, możesz nie płacić nic przez miesiąc, dwa lub nawet rok (później twoja karta zostanie dezaktywowana) – czas ten zależy od danego operatora. **Dodatkowo, po ostanich zmianach w ofercie operatorów, korzystanie z pre-paidów stało się tańsze niż z telefonów z abonamentem!**

Na co zwrócić uwagę?

W tabelce na dole sąsiedniej strony znajdziesz zestawienie cen podstawowych usług operatorów Sieci komórkowych, oferujących w Polsce telefony na karty pre-paid. Tabelka nie zawiera danych o promocjach i ofertach specjalnych – informacje o nich znajdziesz na stronach internetowych poszczególnych firm. Zanim zdecydujesz się na wybór danego operatora, sprawdź dokładnie takie szczegóły oferty jak:

- sposób naliczania opłat za połączenia (co ile sekund lub minut pobierana jest opłata, czy istnieje podział na godziny szczytu i noc, itp.)
- dostępność darmowej poczty głosowej
- ceny rozmów w roamingu (podczas wyjazdów za granicę) – bardzo przydatna rzecz w czasie wakacji
- okres ważności karty SIM bez doładowywania (jak długo można odbierać rozmowy przychodzące, a jak długo dzwonić samemu)
- dowiedz się także, w jakiej Sieci mają telefony twoi znajomi, do których zamierzasz dzwonić najczęściej – korzystając z ofert tanich rozmów wewnątrz jednej Sieci, możesz sporo zaoszczędzić!

Jeśli nie masz telefonu, zapewne wybierzesz zestaw zawierający jakiś aparat. Tu do wyboru masz zarówno niedrogie, proste komórki, jak i bardziej nowoczesne, pełne bajerów telefony. Oczywiście za wszelkie dodatki odpowiednio więcej płacisz. Przed zakupem zastanów się, do czego będziesz używał komórki – być może cyfrowy aparat i GPRS nie okażą się czymś niezbędnym... I na koniec jeszcze jedna ważna uwaga. W obecnej chwili najtańsze rozmowy oferuje PTC (Heyah) oraz Polkomtel (SimPlus Team 2). Jednak w kwietniu powinna pojawić się nowa oferta Centertela (Idea Pop).

NOKIA 3510i

Tak-Tak 499.00

Z taką komórką na pewno nie będziesz się wstydził pokazać nawet w najbardziej wymagającym towarzystwie. W 3510i znajdują się wszystkie funkcje niezbędne do szokowania i dołowania twoich kumpli, a wśród nich: kolorowy wyświetlacz, polifoniczne dzwonki (w ilości 15 sztuk), obsługa wiadomości MMS, animowane wygaszacze ekranu oraz oczywiście JAVA, WAP i GPRS. Z rzeczy bardziej praktycznych, znajdziesz tutaj także zegarek z budzikiem, kalendarz mieszczący do 500 wpisów i kalkulator z funkcją przeliczania walut. Wysokiej rozdzielczości kolorowy wyświetlacz oraz obsługa JAVY pozwalają na pobieranie z Sieci dodatkowych gier oraz aplikacji (do wykorzystania masz około 300 KB RAM), a w pamięci telefonu można zmieścić aż 256 wpisów. Dla wielu osób cenną zaletą aparatu będzie także możliwość zmiany obudowy, pozwalająca dostosować wygląd komórki do swoich upodobań (rzecz bardzo typowa dla wielu modeli Nokii i sprawiająca sporo frajdy).



MOTOROLA C350

Idea POP 487.00

Ten telefon na pewno spodoba się miłośnikom nowinek i wszelkiej maści gadżetów. C350 posiada kolorowy wyświetlacz z możliwością instalacji animowanych wygaszaczy ekranu i tapet. Do dyspozycji użytkownika są też oczywiście gry, WAP, GPRS, wybieranie głosowe numeru oraz ciekawostka – MotoMixer, czyli oprogramowanie do tworzenia i remiksowania dzwonków. Pozostając przy tym, co dzwoni i trzeszczy, należy wspomnieć, iż Motorola C350 posiada bardzo bogate możliwości w tym zakresie. Aparat dysponuje 26 wbudowanymi dzwonkami MIDI, 2 alarmami, 10 dzwonkami EMS iMelody, 16 dzwonkami polifonicznymi oraz 4 dzwonkami monofonicznymi. A jeśli komuś tego mało, może pobrać z Sieci do 32 nowych dzwonków.

C350 to niewątpliwie komórka nowoczesna i bardzo efektowna, a do tego pozwalająca dostosować swój wygląd do gustów użytkownika – wystarczy wgrać nowe tapety i dzwonki oraz zmienić obudowę, bo i tej funkcji nie zabrakło!



NOKIA 5510

SimPlus 298.00

Nokia 5510 to już klasyka wśród komórek. Chyba każdy, kto zdecyduje się na jej zakup, przyzna, iż skusiła go możliwość odtwarzania plików MP3 i ACC oraz wbudowane radio. Niestety, chyba niewielu fanów muzyki z Nokii 5510 miało możliwość na spokojnie posłuchać tego, co daje z siebie ta komórka, bo wtedy pewnie nie byliby tacy zadowoleni...

Poza muzycznymi uzdolnieniami, ten model Nokii nie posiada zbyt wiele frapujących funkcji. Ot, czarno-biały wyświetlacz, WAP, 5 gier (BUMPER, SPACE IMPACT, SNAKE II, PAIRS II i BANTUMI), 35 gotowych dzwonków, wiadomości obrazkowe, animowane wygaszacze ekranu, zegar z alarmem, kalkulator... Warto pamiętać też, że nie ma tu JAVY i GPRS'u. Jest za to rozbudowana klawiatura, idealna dla miłośników SMS'ów...



tekst: DżejDżi, Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz;

SENDO P-200

Tak-Tak
175.00



Oto komórka, która służy praktycznie wyłącznie do... pogaduszek. Nie znajdziesz tutaj nawet WAP'u, a jedynym bajerem wywołującym zainteresowanie może być 55 dzwonków. Poza tym w P200 konstruktorzy upchnęli funkcję wibracji (gdyby się okazało, iż pół setki melodyjek nie nadaje się do odsłuchiwania).

Ten model możemy polecić wszystkim, którzy na skutek nieszczęśliwych zdarzeń utracili swój telefon i potrzebują kupić cokolwiek, co pozwoli im rozmawiać lub uniknąć kary za zerwanie umowy z operatorem. Sendo P200 może też przypaść do gustu starszemu pokoleniu. Niestety, dzień babci już minął...

MITSUBISHI M320

Tak-Tak
399.00



Mitsubishi M320 należy do tej grupy komórek, z którymi „można się pokazać w towarzystwie", choć brak części przydatnych funkcji może drażnić. Miłośnicy nowinek technicznych znajdą tutaj wymarzony kolorowy wyświetlacz, WAP i GPRS czy pojemną książkę telefoniczną. Niestety, do szczęścia zabrakło JAVY, ale w zamian jest elektroniczny notatnik, alarm wibracyjny i aż 40 melodii dzwonka, a także złącze podczerwieni iRDa. Komórka pracuje w trzech systemach (900/1800/1900), co pozwala na bezstresowe podróżowanie z nią po całym świecie.

M320 pozwala także na pobieranie z Sieci nowych dzwonków oraz tapet.

SAGEM MW 3026

Idea POP
175.00

Sagem WM 3026 zaliczany jest do telefonów popularnych. Oznacza to w praktyce tyle, że nie znajdziesz tutaj nie wiadomo jakich bajerów, ale i publiczne pokazanie się z tym aparatem nie wzbudzi ataków śmiechu. WM 3026 posiada wbudowane 3 gry umilające czas wolny, książkę telefoniczną mieszczącą 50 wpisów, alarm wibracyjny, kalkulator, stoper oraz obsługę protokołu WAP. Jak zapewne się już domyślasz, komórka ta korzysta z czarno-białego wyświetlacza. Sporą zaletą Sagema jest pojemna bateria, dzięki czemu co drugi dzień nie musisz nerwowo poszukiwać gniazda i ładowarki...



SIEMENS A50

Idea POP
255.00

Oto telefon dla użytkowników potrzebujących prostego, ale i praktycznego aparatu. Komórka ta posiada monochromatyczny wyświetlacz i umożliwia przeglądanie zasobów Internetu (WAP 1.2.1). O połączeniu informuje jeden z 20 dzwonków, można też skomponować 4 własne. W pamięci telefonu mieści się zaledwie 50 wpisów, ale za to są proste gry, kalendarz i zegar z budzikiem, obsługa wiadomości SMS i EMS oraz alarm wibracyjny. A50 nie jest telefonem, na który można podrywać dziewczyny. To aparat do codziennego użytku dla wszystkich, którzy potrzebują być w stałym kontakcie ze światem, lub świetny prezent dla mamy lub taty.



SAGEM MW 3020

Idea POP
175.00



Sagem MW 3020 to ostatnia prezentowana przez nas prosta komórka, którą nie da się zawojować świata czy podbić damskich serc. Za to można z niej... pogadać. A gdy już się nagadasz, do dyspozycji masz także 3 gry, przeglądarkę WAP, animowane wygaszacze ekranu (czarno-białe, bo ekran też jest czarno-biały), kalkulator, budzik, zegarek, kalendarz i stoper. Osoby nieznoszące monotonii mogą skorzystać z możliwości wymiany obudowy 3020 czy funkcji wysyłania i pobierania nowych dzwonków poprzez wiadomości SMS. Niestety, nawet najbardziej kolorowa obudowa nie sprawi, że ten Sagem zacznie komponować się z trendy ciuchami, modnymi fryzurami i drogimi brykami. Jeśli jednak nie jesteś zwariowanym na punkcie mody yuppie, ta komórka może ci się spodobać.

SAGEM MY X-2

SimPlus
299.00



Sagem My X-2 już na pierwszy rzut oka sprawia sympatyczne wrażenie. Po zapoznaniu się z jego możliwościami zapewne wiele osób uzna, iż to jest właśnie aparat, którego szukają. X-2 posiada bowiem modny w dzisiejszych czasach kolorowy ekranik, polifoniczne dzwonki oraz obsługuje gry JAVA. Jest tu także zegarek z notatnikiem i funkcja obsługi wiadomości graficznych oraz alarm wibracyjny. Niestety, zabrakło transmisji danych GPRS, przez co miłośnicy Sieci będą musieli zadowolić się dosyć archaicznym i kosztownym w użyciu WAP'em.

Sagem X-2 z racji dość cukierkowatego wyglądu może się podobać szczególnie płci pięknej. Możesz podarować go swojej sympatii, tym samym podnosząc swoje notowania. Nie polecamy jednak chwalić się nim w męskim gronie...

KOSZTY ROZMÓW Z TELEFONÓW PRE-PAID

Usługa	Operator	Koszty 1 min rozmów	SMS'y	Kupony doładowujące	Ważność karty SIM po doładowaniu...
Tak-Tak / Love	PTC / Era	1.21 zł 0.84 zł po 2 minucie	0.48 zł	20, 50, 100 i 150 zł	...kwotą 20 zł przedłuża się o miesiąc, 50 zł – 2 m-c., 100 zł – 5 m-c., 150 zł – 6 miesiące
Tak-Tak / Razem	PTC / Era	0.84 zł w Sieci 1.70 zł numery stacjon. 2.31 zł na inne komórki	0.35 zł w Sieci Era 0.60 zł poza Erę	20, 50, 100 i 150 zł	...kwotą 20 zł przedłuża się o miesiąc, 50 zł – 2 m-c., 100 zł – 5 m-c., 150 zł – 6 miesiące
Tak-Tak / SMS Fan	PTC / Era	1.45 / 0.84* zł w Sieci 2.31 / 1.09* zł nr stacjon. 2.43 / 1.09* zł inne komórki *cena zależy od pory dnia	0.35 zł	20, 50, 100 i 150 zł	...kwotą 20 zł przedłuża się o miesiąc, 50 zł – 2 m-c., 100 zł – 5 m-c., 150 zł – 6 miesiące
Heyah	PTC	0.98 zł w Sieci* 0.68 zł poza Siecią* *naliczanie sekundowe	0.18 zł w Sieci 0.28 zł poza Heyah	20 i 50 zł lub przez Internet do 500 zł	...kwotą 20 zł przedłuża się o miesiąc, zaś kwotą 50 zł o 3 miesiące OK!
Pop „Zrób to Sam"	Centertel	1.70 zł	0.40 zł	25, 50, 100 i 150 zł	przedłuża się odpowiednio 1, 3 i 5 m-c.
Pop „Dla Każdego"	Centertel	1.00 zł poza Sieć 0.80 zł w Sieci	0.34 zł	25, 50, 100 i 150 zł	przedłuża się odpowiednio 1, 4 i 5 m-c.
Simplus „Mono"	Polkomtel	1.77 zł	0.55 zł	30, 50, 100 zł	odpowiednio 30, 90 i 180 dni
Simplus „Multi"	Polkomtel	1.70 / 0.85 / 0.30 zł 2.90 / 1.45 / 0.95 zł	0.40 zł 0.60 zł	30, 50, 100 zł	odpowiednio 30, 90 i 180 dni
Simplus „Team"	Polkomtel	1.92 / 0.96 / 0.48 zł* 1.92 / 0.96 / 0.96 zł* *naliczanie co 15 sekund	0.29 zł 0.45 zł	30, 50, 100 zł	odpowiednio 30, 90 i 180 dni
Simplus „Team 2"	Polkomtel	1.50 / 0.90 / 0.60 zł	0.29 zł	30, 50, 100 zł	odpowiednio 30, 90 i 180 dni OK!

ceny bazowe, nie uwzględniają ofert specjalnych typu „wybrany kierunek", „wybrany numer" itp.
logiem OK! oznaczyliśmy najciekawsze naszym zdaniem oferty

Gry dla N•Gage'a

Red Faction

Gra mogła stać się szlagierem i skłonić wielu do sprawienia sobie N-Gage. I faktycznie, decydując się na RED FACTION, dostajesz zupełnie niezłą strzelaninę, która choć nie powala na kolana, stanowi jeden z lepiej wykonanych tytułów na konsolę Nokii. Jako Peter Parker, jeden z uciśnionych marsjańskich górników, bierzesz udział w rebelii wymierzonej przeciwko złowrogiej korporacji Ultor. Stanowi to znakomity pretekst, by przepędzić gracza po kilometrach kopalnianych chodników, magazynów, laboratoriów i tym podobnych miejsc. Poziomy stanowią niestety jedynie luźną wariację na temat miejscówek, które można było odwiedzić na blaszaku czy PlayStation 2, ale i moc obliczeniowa N-Gage jest wielokrotnie mniejsza. Całość prezentuje się jednak zadowalająco, szczególnie dalsze poziomy sprawiają pozytywne wrażenie, choć niekiedy brakuje tekstur przeznaczonych na sufit. Zamiast cut-scenek, wszystkie informacje podawane są w formie tekstowej – szkoda, ale trzeba z tym żyć. Do łapek dostajesz pistolet, pałkę, strzelbę, karabin snajperski, są również miny i granaty. W przypadku ostrego ostrzału można się schronić za przezroczystą tarczą, którą opcjonalnie da się też wykorzystać do obicia facjaty jakiemuś strażnikowi. Gra jest dość długa, momentami niełatwa i przyzwoicie wykonana – wszystko jest w pełnym 3D. Chwilami można naciąć się na szarpnięcia animacji, jednak jest to do wybaczenia. Przykro natomiast, iż zrezygnowano z możliwości powszechnej demolki otoczenia, która była przecież chlubą RED FACTION. Mimo to, RF na N-Gage to całkiem udany doomowiec.

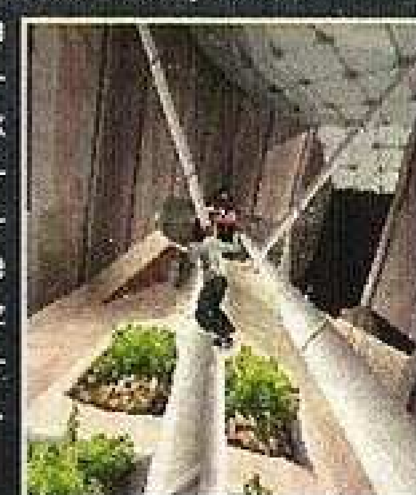


Tony Hawk's Pro Skater

Wywodząca się z pierwszego PlayStation seria zrobiła wielką karierę na wszystkich liczących się platformach growych. Jej pierwsza część uderzyła właśnie ponownie do sklepów, tym razem przygotowana specjalnie dla właścicieli konsolki Nokii.

Na pierwszy ogień idzie oprawa wideo. I znów miłe zaskoczenie – jakość konwersji jest wysoka, grafika nie odbiega od tego, co można było wycisnąć na PSX kilka lat temu. Cieszy spora liczba detali, niezłe tekstury i zadowalający wygląd skatera. Lokacje oddano wiernie, a więc są rozległe i przemyślane. Skateboarding uprawiać możesz m.in. przed szkołą, w magazynie czy w wypasionych skateparkach. Ramp, schodków, murków, poręczy czy fun-boxów jest tu zatrzęsienie, co sprzyja łączeniu trików w skomplikowane kombosy. Skoro o trikach mowa, to jak zwykle dzielą się one na flipy, graby i grindy, a wyczesać ich można ponad 20 rodzajów. Dodatkowo, jeśli ostro mieszasz z ewolucjami, rośnie ci specjalny wskaźnik, po zapełnieniu którego możesz odpalić specjalny, megaefektowny, wysoko punktowany trik.

Sterowanie nie nastręcza trudności, zostało dobrze rozplanowane, toteż triki dusi się względnie bezstresowo. Większym problemem jest szarpiąca czasem animacja, która nieco utrudnia precyzyjne i bezpieczne lądowanie. Za to wielką radość sprawiła mi muzyka! Tak, jest ona obecna w wersji komórkowej, co nie było do końca pewne. Kto grał w którąkolwiek część THPS, wie, jak wielkie znaczenie miał soundtrack. Duszenie kolejnych trików i składanie w komba nie byłoby tak rajcowie bez akompaniamentu ostrych riffów lub bujającego beatu. Jest super!



O czym szumi w Sieci

Najmniejszy player
Samsung Electronics wyprodukował najmniejszy na świecie odtwarzacz MP3. Urządzonko obsługuje formaty ASF, WMA oraz MP3 i występuje w trzech odmianach, różniących się rozmiarem wbudowanej pamięci (128, 256 i 256 MB). Player ma wysokość 5.4 cm, czyli niewiele więcej niż... bateria typu paluszek.

Komórka-oszustka?
Posiadacze telefonów komórkowych NOKIA serii 60xx będą wkrótce mogli zainstalować na swoich komórkach oprogramowanie pozwalające... symulować w trakcie rozmowy dźwięki otoczenia (hałas ulicy, odgłosy w gabinecie dentystycznym oraz wiele innych). Aplikacja Soundcover przyda się zwłaszcza tym, którzy muszą tłumaczyć się np. ze spóźnienia na spotkanie („Ależ szefie, wcale nie zaspałem... po prostu utknąłem w megakorku..."). Co ciekawe, do standardowych zestawów dźwięków będzie można dodawać nowe – z Internetu.

Odrobina luksusu
Dla prawdziwych koneserów Microsoft przygotował nie lada atrakcję – Wireless Optical Desktop Elite Executive Edition. Pod tą nazwą kryje się elegancka, wykończona częściowo sztuczną skórą, bezprzewodowa klawiatura oraz myszka. Producent chwali się, że podobnego materiału używa jeden z niemieckich wytwórców aut... Luksusowy zestaw kosztuje 110 euro, ale czego się nie robi dla prestiżu?...

GameBoy czy... GirlBoy
W kwietniu firma Nintendo zamierza rozpocząć w Hiszpanii sprzedaż specjalnej edycji popularnej konsolki GameBoy, przeznaczonej dla... dziewczyn. Do zakupu urządzenia w wersji „Girls Edition" ma zachęcić różowy kolor obudowy, zmienione pudełko oraz zestaw gier przeznaczonych specjalnie dla płci pięknej.

Wirusy z automatu...
Specjaliści od wirusów stwierdzili, iż pośród wszystkich komputerowych bakcyli szalejących ostatnio w Sieci duża część tworzona jest przez osoby... nieznające się na programowaniu. Wirusy te modyfikowane są przy pomocy programów specjalnie przeznaczonych do tego celu. Takie to nastały czasy, że każdy może sobie stworzyć cały zestaw własnych bakcyli!

PC niczym BMW
Podobają ci się samochody BMW, ale nie masz tyle gotówki, aby kupić choćby zderzak tej marki? Nie ma sprawy – teraz możesz swojego PC ubrać w obudowę, której przód przypomina stylizowaną maskę tego samochodu. Za tę przyjemność zapłacisz 190 zł, czyli znacznie mniej niż za oryginalne BMW. A jeśli preferujesz Mercedesa, producent przygotował także ubranko dla blaszaka w tym stylu.

Wymiana P2P nadal kwitnie
Mimo radykalnych działań RIAA, ogromna część użytkowników Sieci nadal chętnie wymienia pliki z muzyką oraz filmami. Co ciekawe, około 1/3 użytkowników korzysta z aplikacji typu KaZaA w miejscu pracy, zaś ponad 60% internautów nie obawia się żadnych konsekwencji...

Z czego robi się PC?
Komputery powinny być w jak największym stopniu modernizowane, a nie wymieniane na nowe w całości – takie wnioski płyną z raportu BBC. Okazuje się bowiem, że do wyprodukowania jednego nowego PC wraz z monitorem trzeba zużyć... około 240 kg kopalnych źródeł energii (węgla, ropy naftowej, gazu), 22 kg chemikaliów oraz półtorej tony wody! Biorąc pod uwagę fakt, iż co roku na świecie powstaje 130 mln sztuk pecetów, zużycie materiału rośnie w sposób niewyobrażalny. I jeszcze jedno, gotowy produkt waży... 24 kg.

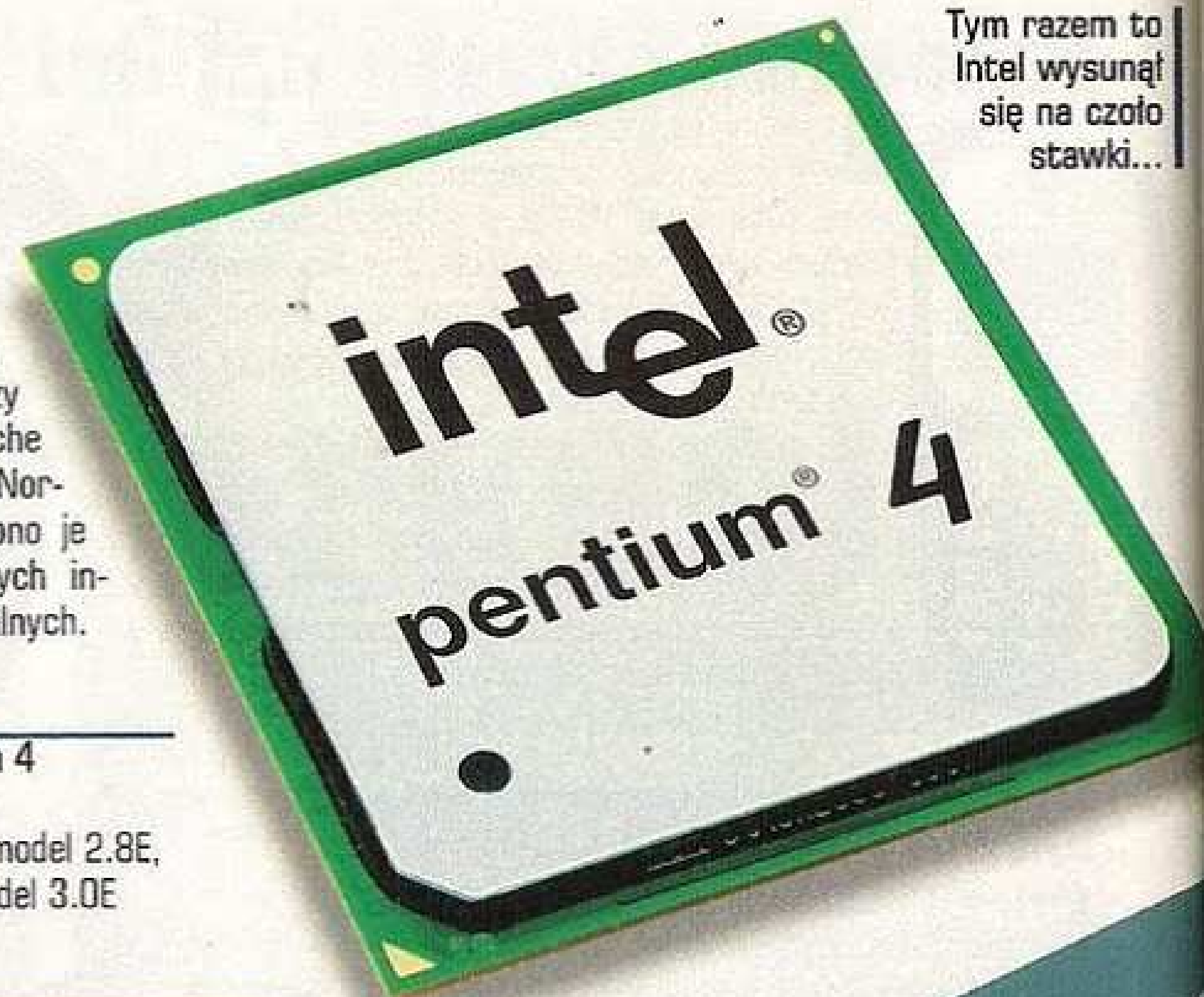
Nowości Intela

P4 Prescott

W sprzedaży w Polsce pojawiły się już pierwsze modele najnowszego procesora firmy Intel – Pentium 4 z jądrem Prescott. Najprostsze modele układu korzystają ze starego typu podstawek Socket 478, co pozwala mieć nadzieję, iż niektóre ze starszych płyt głównych będą w stanie je obsługiwać. Niestety, kolejne modele będą współpracowały już tylko ze złączem LGA 775.

Co nowego przynosi Prescott? Przede wszystkim nową technologię 0.09 mikrona (najbardziej zaawansowane układy AMD są produkowane w technologii 0.13 mikrona). Nowe procesory Intela pracują z szyną systemową 800 MHz, mają także dwa razy więcej pamięci cache L2 niż poprzednik, Northwood. Wyposażono je także w 13 nowych instrukcji multimedialnych.

info:
- procesor Pentium 4 Prescott
- Cena: od 880 zł model 2.8E, około 1060 zł model 3.0E



Tym razem to Intel wysunął się na czoło stawki...

Płaskie jest coraz modniejsze

Nowy LCD od LG

Miłośnicy paneli LCD mogą wybierać spośród coraz większej gamy produktów. Ostatnio do sklepów trafił Flatron LCD L1710M, pierwszy multimedialny monitor LCD LG Electronics. Urządzenie wyposażono w głośniki stereo, mikrofon oraz zestaw słuchawkowy. Panel pracuje z rozdzielczością do 1280 x 1024 punktów przy odświeżaniu 75 Hz. Dzięki krótkiemu czasowi reakcji matrycy, wynoszącemu 16 ms, na ekranie nie występuje uciążliwy efekt smużenia. Niestety, monitor nie jest tani – jego cena wynosi prawie 2430 zł.



Dla graczy

Pady Manty

W ofercie firmy Manta pojawiły się dwa nowe pady. Pierwszy z nich, Bomber, jest stosunkowo prostym urządzeniem, przydatnym w codziennym katowaniu komputera. Posiada on 8 programowalnych przycisków oraz krzyżak, a także przełącznik trybu autofire. Manipulator podłącza się do komputera poprzez złącze USB, a do jego poprawnego działania nie wymagane są dodatkowe sterowniki.

Drugi z modeli, Dragon, jest dużo bardziej zaawansowany oraz lepiej wyposażony. Poza standardowym krzyżakiem znalazły się na nim dwa minijoysticki oraz aż 10 programowalnych przycisków. Komfort korzystania z pada poprawia dodatkowo gumowana okładzina, którą pokryto części urządzenia.

Obydwa pady są porządnie wykonane, co gwarantuje, iż nie rozsypią się po kilku godzinach grania. Dodatkową ich zaletą jest także stosunkowo niska cena. Dragon kosztuje ok. 70 zł, zaś Bomber 40 zł.

Myszki w końcu dorobiły się futra!

Uwaga na... mole

Do niedawna producenci sprzętu komputerowego pochłonięci byli unowocześnianiem swoich wyrobów, teraz zabrali się za udziwnianie ich wyglądu. Efekty takich działań są często bardzo zabawne – wystarczy spojrzeć na zamieszczone poniżej zdjęcia, które przedstawiają... no właśnie, co to jest?

W rozwiązaniu tej zagadki zapewne pomoże fakt, iż pluszowe „cosie" posiadają ogonek-kabelek oraz charakterystyczną rolkę na grzbiecie. Tak! To są myszki komputerowe!

Futrzana wyściółka zapewne nie ma większego wpływu na komfort pracy (no, może dłonie się mniej pocą), ale za to sprawia, iż elektroniczny gryzoń zaczyna wyglądać bardzo przytulankowo. No i niestety, taka ekstrawagancka myszka może też stać się celem ataku bandy wygłodniałych moli... Przyjemność posiadania oryginalnej myszki kosztuje (w Japonii) około 50 dolarów, a do wyboru są różne rasy pieskogryzonia.





Pluszowa myszka? Czemu by nie... tylko po co to komu?

Zwyczajne urządzenia w niezwykłej formie

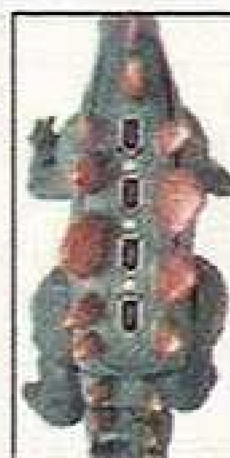
Co ma kaczka do dinozaura?

Uwaga! Prezentowane na zdjęciach poniżej gadżety nie są zabawkami przydatnymi w piaskownicy bądź wannie, ale... pełnowartościowymi akcesoriami do komputera. Nie wierzysz? A jednak...

Czerwona, gumowa kaczucha kryje w sobie... kluczyk USB o pojemności 128, 256, 512 lub 1024 MB! Urządzonko korzysta z interfejsu USB 1.1 / 2.0 i dołączono do niego półtorametrowy przewód, poprawiający komfort używania kaczki. Poza diabolicznym wyglądem ptaszysko potrafi także migać oczami podczas transferu danych... Groźnie szczerzący kły dinozaur jest zaś oryginalnie wyglądającym hubem FireWire, kryjącym w swoim grzbiecie 4 złącza tego standardu.

Producentem tych wszystkich dziwnych urządzeń jest firma TikiMac (www.interealm.com/tikimac), a w jej ofercie znajdują się także np. świecące kable FireWire...





Oto zabawki dla bardzo dużych chłopców



Dragon wygląda naprawdę profesjonalnie i posiada bogate wyposażenie



Bomber z pewnością przyda się każdemu miłośnikowi gier

Muzyczne komórki Motoroli

MotoMTV

Efektem współpracy MTV i Motoroli są zaprezentowane w Miami Beach trzy nowe, „muzyczne" modele komórek. Telefony będą wykorzystywać dźwięki znane z... programów stacji MTV. Oprócz tego ich użytkownicy będą mogli korzystać z licznych gier oraz funkcji multimedialnych.

Najbardziej zaawansowany model, C650, będzie wyposażony w aparat fotograficzny i umożliwi także nagrywanie filmików MPEG4. Oprócz tego, będzie posiadał funkcję MotoMixer, pozwalającą na wykorzystanie i miksowanie muzyki z empetrójek. Motorola E680 przeznaczona jest z kolei dla miłośników multimediów. Aparat ten wyposażono w głośniki surround oraz kolorowy panel LCD umożliwiający oglądanie filmów.





Na granicy SF

Wizje...





Gdyby w latach 60. ktoś ośmielił się twierdzić, że pod koniec wieku komputery będą bez problemów mieściły się na biurku, a do tego staną się zwykłym elementem prywatnego domu, mógłby zostać wyśmiany. W dzisiejszych czasach równie szokujące są wizje projektantów, dotyczące dalszego rozwoju sprzętu elektronicznego. Inżynierowie NEC'a nie mogą narzekać na brak fantazji – „wymyślili" między innymi bransoletkę z... elektronicznym przypominaczem, wyświetlającą na swojej powierzchni obrazy i teksty, dwuekranowego notebooka, którego da się czytać jak książkę, oraz komputer ukryty w zestawie pisaków...





O czym szumi w Sieci

Coraz więcej muzyki

Kolejne firmy, zachęcone sukcesami dotychczasowych sprzedawców muzyki w Internecie, planują uruchomienie własnych serwisów. Wśród nich znalazł się Virgin Digital, który już pod koniec sierpnia tego roku chce rozpocząć handel nagraniami w Sieci. Na razie jednak nie wiadomo, ile trzeba będzie zapłacić za pobranie jednej piosenki.

Nie tacy głupi, jak się mówi...

Mimo powszechnych narzekań na żenująco niski poziom wykształcenia oraz kompletny brak gustu części społeczeństwa okazuje się, iż w praktyce nie jest aż tak źle. Zaledwie 7% Polaków uważnie ogląda reklamy, zaś prawie 50% w tym samym czasie sprawdza, co nadają na innych kanałach. 42% widzów uznało, iż reklamy są nudne, 36% oglądających słysząc o kolejnych proszkach do praniach i jogurtach irytuje się. Jedynie 4% telewidzów stwierdziło, że reklamy im się podobają...

Tu poprawi, tam zepsuje

Microsoft przewiduje, że XP Service Pack 2 może... uniemożliwić części starszych aplikacji prawidłowe działanie w systemie. Aby tego uniknąć, koncern uruchomił specjalną witrynę dla producentów oprogramowania, na której będzie „pomagał" dostosować mogące sprawiać kłopoty programy.

Dla kogo www.microsoft.pl?

Użytkownicy serwisu aukcyjnego Allegro przez kilka dni mogli brać udział w licytacji domeny internetowej... www.microsoft.pl. Jak się okazuje, adres ten był zarejestrowany w NASK nie przez producenta Windows, ale przez prywatnego przedsiębiorcę z Łodzi, posiadającego firmę o nazwie... Microsoft. Po nieudanych mediacjach z „dużym" Microsoftem (koncern zażądał „zwrotu" adresu za darmo i zapłaty „odszkodowania") właściciel postanowił przekonać się, ile wart jest adres. Niestety, kilka dni po rozpoczęciu aukcja została zablokowana przez Allegro, rzekomo na skutek naruszenia zasad regulaminu, zaś polski oddział Microsoftu przekazał sprawę w ręce... prawników.

Yahoo! zamiast WP?

Być może upadek portalu Wirtualna Polska przyczyni się do narodzin polskiego... Yahoo! Zgodnie z opiniami specjalistów w chwili obecnej w Sieci nie „zmieści się" kolejny polski portal. Jednak gdyby zwolniło się miejsce po Wirtualnej, sytuacja ulegnie zmianie. Na razie jednak przedstawiciele Yahoo! odmówili jakichkolwiek komentarzy w tej sprawie, zasłaniając się stwierdzeniem, iż nikt w żadnej firmie nie ujawnie swoich planów na przyszłość...

Polska daleko od cywilizacji

Z raportów Unii Europejskiej jasno wynika, iż nasz kraj będzie należał do państw o najsłabiej rozwiniętej telefonii oraz komputeryzacji. Na 100 osób komputer w Polsce ma zaledwie 12 (w Unii – 36, w Czechach – 20). Jedynie 14% mieszkańców naszego kraju korzysta z Internetu (w Zjednoczonej Europie wskaźnik ten wynosi około 40%, zaś w Słowenii prawie 50%). Równie kiepsko wyglądamy, jeśli chodzi o ilość użytkowników telefonów stacjonarnych (nieco ponad 30%) oraz komórek (40%). Około 30% ankietowanych w Polsce przyznało się też, że nie potrafi posługiwać się komputerem.

Polski rząd próbuje bronić się ripostując, iż w ramach programu „Ikonka" otwiera... publiczne punkty dostępu do Sieci w wiejskich ośrodkach kultury i bibliotekach. No cóż – zawsze łatwiej jest postawić jednego peceta dla kilkudziesięciu czy kilkuset osób, niż ułatwić kilku milionom życie likwidując monopol Telekomunikacji oraz zabójcze podatki na dostęp do Sieci. Niestety, nic nie wskazuje, aby nasza władza zajęła się myśleniem o przyszłości, a przestała napychać sobie i swoim kolesiom kieszenie...

tekst: DżejDżi; Zdjęcia: NEC, Motorola, Intel, LG Electronics, TikiMac, Manta

O czym szumi w Sieci

Kosmiczne reklamy

Rosyjski projektant statków kosmicznych, Aleksander Ławrynow, opatentował urządzenie, które pozwoli tworzyć reklamy widoczne... nocą na bezchmurnym niebie. Za projektory obrazów i tekstów reklamowych posłużą specjalne satelity, wyposażone w zwierciadła odbijające promienie słoneczne.

Nadciąga nForce 3 250

Do sklepów trafiły już pierwsze modele płyt głównych dedykowanych dla procesorów AMD Opteron oraz AMD Athlon 64 FX, zbudowane z wykorzystaniem chipsetu nForce 3 250. Układ NVidii wyposażono w obsługę portów SerialATA-150, AGP x8, PCI, ATA 33/66/100/133, USB 2.0 i Ethernet 10/100.

Co tylko sobie pomyślisz...

Niemieccy naukowcy z Instytutu Fraunhofera opracowali interfejs, pozwalający na bezpośrednie sterowanie pracą komputera przez... ludzki mózg. BCI (Brain-Computer-Interface) rejestruje sygnały EEG, które po przeanalizowaniu przez samouczący się system komputerowy przekładane są na odpowiednie polecenia. Według autorów wynalazku, przyda się on do sterowania protezami oraz... do grania.

Beta Longhorna w tym roku

Microsoft potwierdził, iż wersja beta najnowszego systemu dla PC – Longhorn – zostanie zaprezentowana jeszcze przed końcem tego roku. Początkowo data premiery wersji finalnej następcy XP była planowana na 2004 rok, później termin ten przesunięto.

Komórka, ale bez aparatu

Władze Arabii Saudyjskiej planują zakazać korzystania z telefonów komórkowych z wbudowanymi aparatami fotograficznymi. W kraju tym bowiem zakazane jest robienie zdjęć bez zgody osoby fotografowanej, zaś najnowsze komórki zdaniem rządzących umożliwiają takie działania. Już teraz, mimo iż nie ma odpowiednich przepisów, osoby robiące fotki mogą spodziewać się problemów...

UMTS już działa w Europie...

...a dokładniej w Szwecji, gdzie operator GSM TeliaSonera rozpoczął właśnie świadczenie usług telekomunikacyjnych z wykorzystaniem telefonii komórkowej trzeciej generacji. W zasięgu Sieci UMTS znajduje się obecnie 75% mieszkańców Szwecji, w tym 95% mieszkańców największych miast.

Pechowa trzynastka

Wojskowa agencja DARPA (USA) zaoferowała milion dolarów osobom, którym uda się... stworzyć samodzielny i automatyczny pojazd, który będzie w stanie przejechać liczący 200 kilometrów odcinek pustyni Mojabe. Do boju stanęło 13 pojazdów, jednak żaden nie dojechał do celu. Najlepsza konstrukcja oddaliła się od punktu startu aż o... 11 kilometrów.

UE ukarze Microsoft?

Zgodnie ze wstępną decyzją Komisji Europejskiej, Microsoft złamał przepisy UE i musi ponieść stosowną karę. Unia zarząda najprawdopodobniej, aby korporacja ujawniła swojej konkurencji część informacji dotyczących Windows oraz dostarczała producentom komputerów system w wersji pozbawionej aplikacji multimedialnych. Poza tym korporacja Gatesa będzie zapewne musiała zapłacić wysoką grzywnę...

Za spam do sądu

Najwięksi dostawcy Internetu w USA (America OnLine, EarthLink, Microsoft i Yahoo) wnieśli do sądów 6 pozwów przeciwko firmom rozsyłającym spam. Panowie, oby tak dalej!

Konkurencja w komórkach na kartę?

Łapa się ujawniła

Już wiadomo, co kryło się za wizerunkiem czerwonej łapy, atakującej nas przez ostatnie tygodnie z billboardów i autobusów. Taką oryginalną formę reklamy wybrała Polska Telefonia Cyfrowa, a jej zadaniem miało być zwrócenie uwagi na nową usługę HEYAH. W ten sposób na rynku pojawiła się całkiem nowa oferta, skierowana głównie do młodzieży. Mimo że HEYAH korzysta z nadajników ERY, stanowi całkowicie osobną usługę, z innymi zasadami naliczania czasu rozmowy i osobną numeracją, zaczynającą się od 888.

Abonenci HEYAH mogą doładowywać swoje konto przy pomocy kuponów o wartości 50 i 20 zł lub poprzez Internet – dowolną kwotą w zakresie 20 – 500 zł. Do dyspozycji mają także darmową pocztę głosową. W ofercie nie ma za to telefonów – aparat trzeba kupić sobie gdzie indziej. Największymi atutami nowej usługi jest naliczanie sekundowe oraz niskie ceny rozmów – odpowiednio 68 groszy wewnątrz Sieci HEYAH i 98 groszy poza nią (SMS'y odpowiednio 18 i 28 groszy). Kupując pakiet startowy w Sieci, użytkownik ma także możliwość wyboru numeru z dostępnej puli. Więcej informacji znajdziesz na www.heyah.pl.

Czytanie nie boli!

Nowości książkowe

Wydawnictwo ISA wprowadziło do sprzedaży dwie nowe książki ze stajni Blizzarda – „Starcraft: Nim zapadnie ciemność" i „Warcraft: Ostatni strażnik". Obie pozycje z pewnością nie należą do arcydzieł literatury światowej – to klasyczne czytadła, jakich na Zachodzie wydaje się tysiące. Dla fanów słynnych pecetowych RTS'ów mają jednak olbrzymie znaczenie. Pozwalają lepiej zrozumieć realia obu gier, poznać historię najważniejszych bohaterów oraz z bliska przyjrzeć się działaniom poszczególnych jednostek.

„Starcraft: Nim zapadnie ciemność" opowiada historię Arda Melnikova, młodego chłopaka, żyjącego w świecie targanym przez konflikt terrańsko-zergański. Na jego macierzystą planetę Bountiful napadają Zergi. Chłopak traci z oczu swą ukochaną i zostaje siłą wciągnięty na statek ewakuacyjny. Marząc o zemście, wstępuje do armii. Wkrótce wyrusza na pierwszą w swym życiu akcję. Wraz z oddziałem ma przechwycić cenną skrzynkę z tajemniczą zawartością. Wyprawa okazuje się dla niego testem męstwa i lojalności. Konfederacja Terrańska szykuje bowiem dla swoich żołnierzy bardzo dużą niespodziankę.



W „Warcraft: Ostatni strażnik" opisano losy młodego maga Khadgara, który trafia na nauki do sędziwego Medivha. Potężny czarownik, strażnik Tirisfal, dość niechętnie odnosi się do ambitnego adepta. Z czasem akceptuje go i zaczyna uczyć zasad rządzących światem oraz roli, jaką odgrywają w nim strażnicy, broniący Azeroth przed demonami. Jednak Khadgar nie do końca ufa swojemu nauczycielowi. Zaczyna nawet podejrzewać, że intencje mistrza są zupełnie inne, niż się wszystkim wydaje. Doskonaląc magię i studiując zabytkowe księgi chłopak odkrywa, że znany mu świat może już niedługo zniknąć z powierzchni Ziemi.



Książki można kupić w Sieci na www.wirtus.pl.

Płaskość nadciąga z każdej strony...

LCD od BenQ

Od firmy AB, autoryzowanego dystrybutora produktów firmy BenQ, otrzymaliśmy informację o dwóch nowych modelach monitorów LCD, które właśnie pojawiły się w sprzedaży. Nowe urządzenia to panele o przekątnej 17" (FP731) oraz 19" (FP991). Duże i płaskie – szczególnie model 19", wyposażony w funkcję Pivot (obrót panelu do orientacji portretowej) – spodobają się osobom spędzającym dużo czasu przy pisaniu tekstów, grafikom, a przede wszystkim graczom. Zaletą urządzeń jest też krótki czas reakcji matrycy (16 ms w obu modelach).



Najważniejsze parametry:

Model FP731:
- przekątna: 17"
- zalecana rozdz.: 1280 x 1024
- kontrast: 450:1
- jasność: 260 cd/m2
- kąty widzenia (pion/poziom): 140° / 160°
- wejście: analogowe VGA (D-Sub)
- cena ok. 1931 zł

Model FP991:
- przekątna: 19"
- zalecana rozdz.: 1280 x 1024
- kontrast: 500:1
- jasność: 300 cd/m2
- kąty widzenia (pion/poziom): 170° / 170°
- wejście sygnałowe: analogowe VGA (D-Sub) i cyfrowe (DVI-D)
- cena ok. 3320 zł

Bank Inteligo – sprostowanie

Po publikacji w zeszłym numerze informacji o próbach „wirtualnych napadów na banki" dostaliśmy od Inteligo Financial Services S.A. sprostowanie, które publikujemy poniżej:

„(...) W rzeczywistości 9 lutego do klientów Inteligo oszuści rozesłali wiadomości e-mail, namawiające do podania identyfikatora i hasła do serwisu transakcyjnego Inteligo na specjalnie spreparowanej w tym celu stronie internetowej. Nie było więc żadnej próby uzyskania dostępu do baz danych Inteligo, a tym bardziej napadu na bank. Strona przygotowana przez oszustów (oszustów, nie hakerów) nie posiadała żadnych zabezpieczeń charakterystycznych dla serwisu Inteligo i każdy uważny klient mógł to łatwo stwierdzić. W dwójnasób więc nieprawdą jest, że „bank padł ofiarą hakerów". Ponadto próby oszukania klientów Inteligo zakończyły się pełnym fiaskiem – żaden z klientów nie został w ich wyniku poszkodowany, a strona internetowa, z której korzystali oszuści, została bezzwłocznie zablokowana. Zważywszy na fakt, iż strona ta znajdowała się na serwerze niezależnego operatora, zablokowanie jej już po dwóch godzinach jest zdecydowanym sukcesem (...)."

Artur Więckowski
Dyr. Marketingu Inteligo Financial Services S.A.

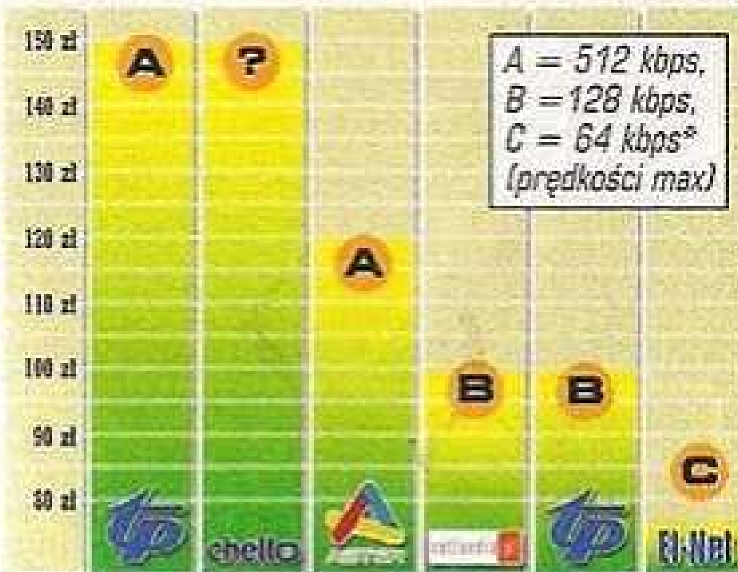
Zgodnie z życzeniem Inteligo, publikujemy ten list, jednakże pragniemy zauważyć, iż w naszym artykule nie padło stwierdzenie, że „miały miejsce próby dostępu do baz danych Inteligo" ani też że „klienci banku ponieśli straty".

Ceny dostępu do Sieci w Polsce są wysokie. Jakie są tego przyczyny?

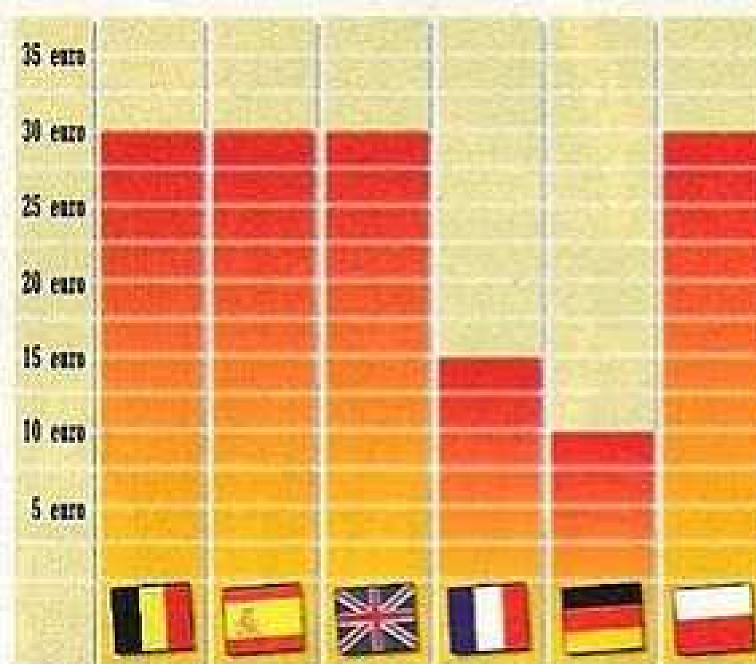
Wielka awantura o Internet

Konieczność dostosowania stawek podatku VAT do wymogów Unii Europejskiej ponownie wywołała w Polsce debatę na temat cen dostępu do Sieci. Pośród ogólnego zamieszania niewiele osób mogło dowiedzieć się, czemu Internet w Polsce jest tak drogi i dlaczego miałby być jeszcze droższy. Korzystając więc z okazji, warto wyjaśnić kilka kwestii.

Na to, ile zapłacimy za usługi internetowe, wpływa kilka czynników. Podatek VAT jest tylko jednym z nich. Najważniejszym elementem regulującym cenę jest konkurencja. **Niestety, ta w Polsce praktycznie nie istnieje, zaś TP S.A. dla dużej części klientów pozostaje jedynym dostępnym operatorem.** Obszar działania Netii, Dialogu, Szeptela czy sieci TV kablowych jest nieporównywalnie mniejszy niż krajowego monopolisty. Dodatkowo, operatorzy niezależni „zmuszeni" są do korzystania z części łączy Telekomunikacji Polskiej, za co muszą płacić odpowiednio wygórowane kwoty. Tę niekorzystną sytuację mogłoby zmienić tylko wejście bardzo silnego konkurenta, mogącego w szybkim czasie zbudować niezależne od TP S.A. łącza, lub... podział monopolu na części. Druga opcja jest oczywiście czysto teoretyczna, zaś na urzeczywistnienie się pierwszej możemy długo poczekać...



Część mieszkańców Warszawy może korzystać z oferty kilku operatorów. W efekcie najtańsze łącza stałe kosztują od 99 zł (dostęp radiowy) do 120 zł (sieć kablowa). Nielimitowany dostęp przez modem to wydatek rzędu 74 zł...



Ceny łączy ADSL w krajach Unii są zazwyczaj niższe niż w Polsce. Sieć tam się rozwija, powstają internetowe sklepy i uczelnie. Niestety, w Polsce dostęp do Internetu jest drogi i zdaniem ministra finansów służy porno-zabawie... (bez komentarza)

Osobną kwestią jest podatek VAT. Niestety, wbrew pozorom problemem nie jest fakt, iż Unia Europejska wymaga wprowadzenia głównej stawki podatku na usługi telekomunikacyjne – ale wysokość tego podatku. W Polsce bazową stawkę VAT ustalono na 22% i jest to jedna z najwyższych wartości w Europie. Aby więc Internet w Polsce potanial, niezbędne jest stworzenie konkurencji TP S.A. i obniżenie stawek podatku VAT. Po wejściu Polski do Unii być może pojawi się konkurencja. VAT to już sprawa rządzących.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ!

Zanim wybierzesz firmę, która połączy cię z Internetem, sprawdź dokładnie jej ofertę! Niektórzy operatorzy nie informują wprost o:

- rzeczywistej przepustowości łącza, podając maksymalną szybkość, której na co dzień nie daje się osiągnąć (i tak łącze do 256 kbps może okazać się... 64 kbps)
- ograniczeniach ilości przesyłanych danych – po przekroczeniu limitu (1 GB, 2 GB, itp.) prędkość łącza jest dramatycznie zmniejszana lub... łącze jest wyłączane!

Jeśli masz możliwość, zanim podpiszesz umowę, spytaj dotychczasowych użytkowników, co sądzą o jakości usług danego operatora. Jest to istotne zwłaszcza przy dostępie radiowym!

O czym szumi w Sieci

Cartoon Maker 2

Wszyscy, którzy pasjonują się filmami animowanymi i chcieliby stworzyć własną animkę, a nie mają odpowiednich zdolności plastycznych, zyskali ostatnio nowe narzędzie! Dzięki Cartoon Makerowi 2 w łatwy i szybki sposób możemy wybrać tło, bohaterów oraz podkład dźwiękowy. W porównaniu z poprzednią wersją programu zwiększono ilość dostępnych elementów, tak więc animacje powinny wyglądać jeszcze lepiej.

Gainward za... Counter Strike'a

Firma Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD i PENTAGRAM, będzie sponsorem jednego z najwybitniejszych klanów COUNTER STRIKE'A w Polsce – SpecSter. Klan w zamian będzie grał pod nazwą Pentagram.2s. Multimedia Vision jest pierwszą w Polsce firmą branży IT, która zdecydowała się na tego typu wsparcie. Firma ma na celu wypromowanie polskiego klanu poprzez umożliwienie graczom udziału w turniejach oraz pracy na sprzęcie najwyższej jakości.

Kolejny sklep z piosenkami

Koncern SONY potwierdził, iż zamierza otworzyć w Europie internetowy sklep z muzyką. Na witrynie Sony Connect będzie dostępnych około 300 tys. piosenek, zapisanych w formacie ATRAC3 (takim samym, jak używany w MiniDiscach). Utwory początkowo będą udostępniane tylko użytkownikom z Francji, Niemiec i Wielkiej Brytanii w cenie około 0.99 euro.

Blogi zakazane

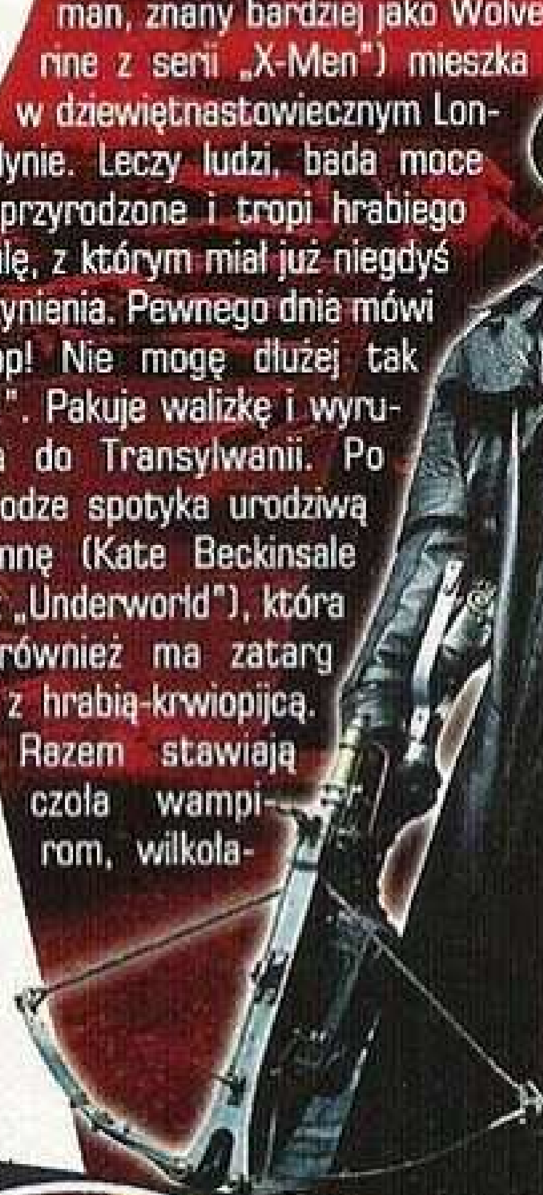
Rząd chiński kontynuuje ograniczanie swobód swoich obywateli, jeśli chodzi o dostęp do Sieci. Najnowsze przepisy zakazały Chińczykom prowadzenia blogów... Wielki Żółty Brat czuwa?

Van Helsing



Stephen Sommers, autor dwóch części „Draculi", tym razem zdecydował się na potworny miks. Wpakował do jednego filmu wszystkie najbardziej znane bestie i tak zabełtał nimi, że zdezorientowane nie wiedzą, kogo atakować.

Doktor Van Helsing (Hugh Jackman, znany bardziej jako Wolverine z serii „X-Men") mieszka w dziewiętnastowiecznym Londynie. Leczy ludzi, bada moce nadprzyrodzone i tropi hrabiego Draculę, z którym miał już niegdyś do czynienia. Pewnego dnia mówi „Stop! Nie mogę dłużej tak żyć!". Pakuje walizkę i wyrusza do Transylwanii. Po drodze spotyka urodziwą Annę (Kate Beckinsale z „Underworld"), która również ma zatarg z hrabią-krwiopijcą. Razem stawiają czoła wampirom, wilkołakowi oraz monstrum doktora Frankensteina. Wbrew obawom niektórych taki miks sprawdza się znakomicie. W czasie zamkniętych pokazów dla amerykańskiej publiczności film oceniono niezwykle dobrze. Ludziom podobały się zwłaszcza widowiskowe efekty specjalne, świetnie nakręcone, bardzo dynamiczne sceny akcji oraz pojawiająca się co jakiś czas atmosfera zagrożenia. Zdaniem specjalistów „Van Helsing" ma szansę stać się jednym z największych przebojów tego lata!







SCOOBY-DOO 2
Potwory na gigancie

Fogger, Sandall, Krwawy Joel, Cyberfisz, Cofal, Spritezyoosh, Beltes... Tych przepotężnych demonów żaden reżyser nie ściągnąłby na plan. Ba, ja sam boję się wymienić ich imiona...

Na szczęście Raja Gosnell, autor filmu „Scooby-Doo 2: Potwory na gigancie", znalazł wyjście z kryzysowej sytuacji. Do pracy namówił Ducha Pterodaktyla, Ducha Czarnego Rycerza, Ducha Kapitana Cutlera i Dziesięciotysięcznowoltowego Ducha, pakerów jak się patrzy. To właśnie z nimi zetrze się w boju ekipa Mystery Inc. W czasie wakacyjnej podróży Velma, Fred, Daphne i Kudłaty dotrą do miasteczka Coolsville. Jego mieszkańcy nie pozwolą im wyjechać – w osadzie straszy i ktoś musi się tym zająć. Pod wpływem nieco zwariowanej dziennikarki Heather Jasper-Howe ekipa młodocianych detektywów zgodzi się rozpocząć dochodzenie. Chociaż nie, to niewłaściwie słowo. Scooby i Kudłaty już w dziesiątej minucie projekcji będą mieli na koncie co najmniej jedno douciekanie z braniem nóg za pas włącznie.

Starsza pani musi zniknąć



Premiera: 16 kwietnia

Młoda para (Ben Stiller i Drew Barrymore), przetrząsając tonę ogłoszeń mieszkaniowych, natrafia na lokum swoich marzeń. Niestety, idyllę przerywa sąsiadka z góry, która w makabryczny sposób rujnuje ich spokojne życie. Nowi lokatorzy rozpoczynają więc wojnę, której celem jest święty spokój. Film jest znakomitą komedią obyczajową z doborową obsadą. Świetnie sprawuje się też znany aktor Danny DeVito, tym razem pełniący rolę reżysera.

Torque: Jazda na krawędzi



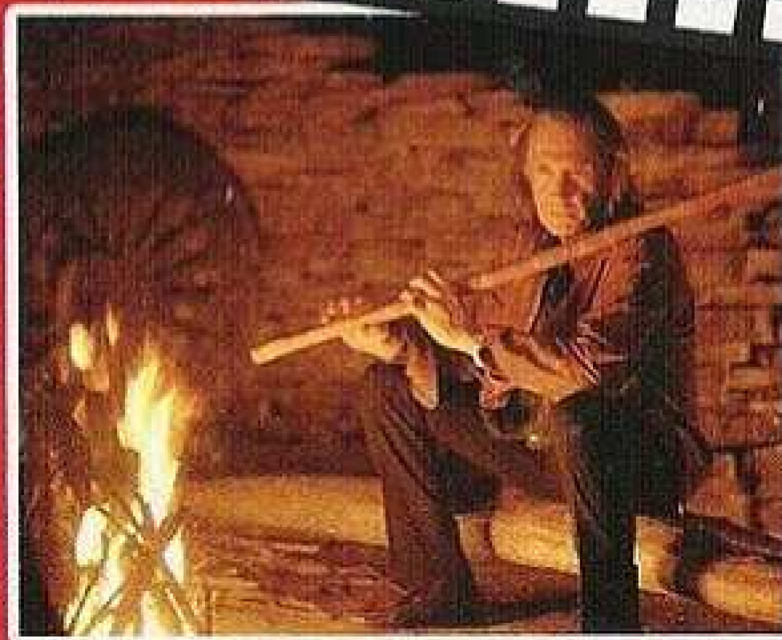
Premiera: 16 kwietnia

Cary Ford (Martin Henderson) chce pogodzić się ze swoją dziewczyną. Chłopak wraca więc do rodzinnego miasteczka. Niestety, pojawia się w nieodpowiednim miejscu i w nieodpowiednim czasie. W efekcie zostaje oskarżony o morderstwo. Na karku ląduje mu FBI i żądny zemsty brat ofiary (grany przez rapera Ice Cube'a). Film obfituje w sceny pościgów wcale nie gorsze od tych z „Szybkich i wściekłych". Będzie na co popatrzeć!

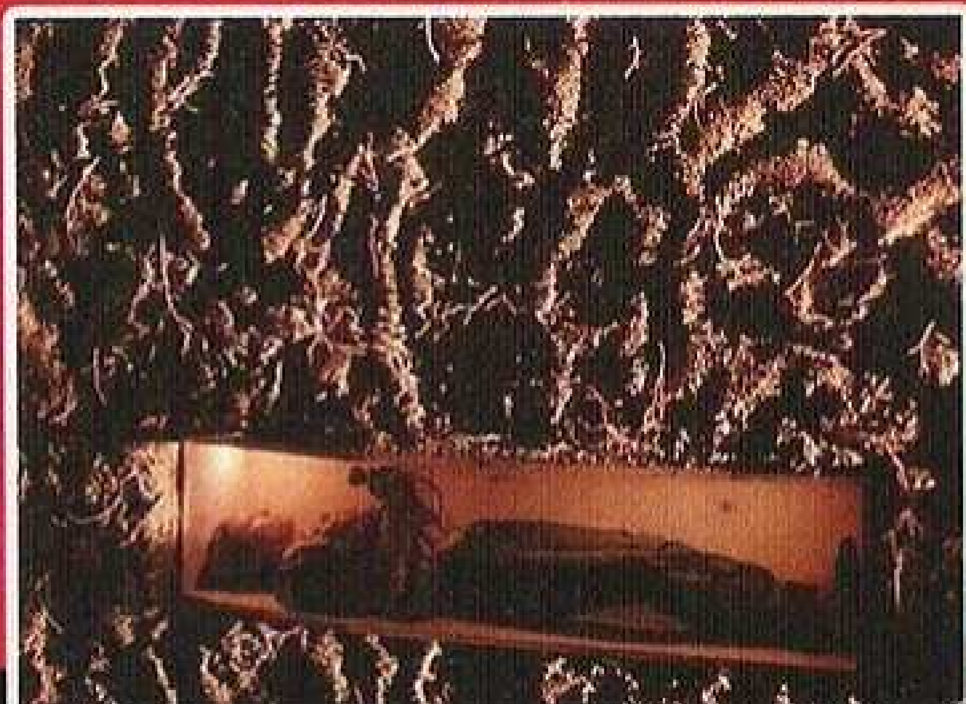
KILL BILL:
Volume 2

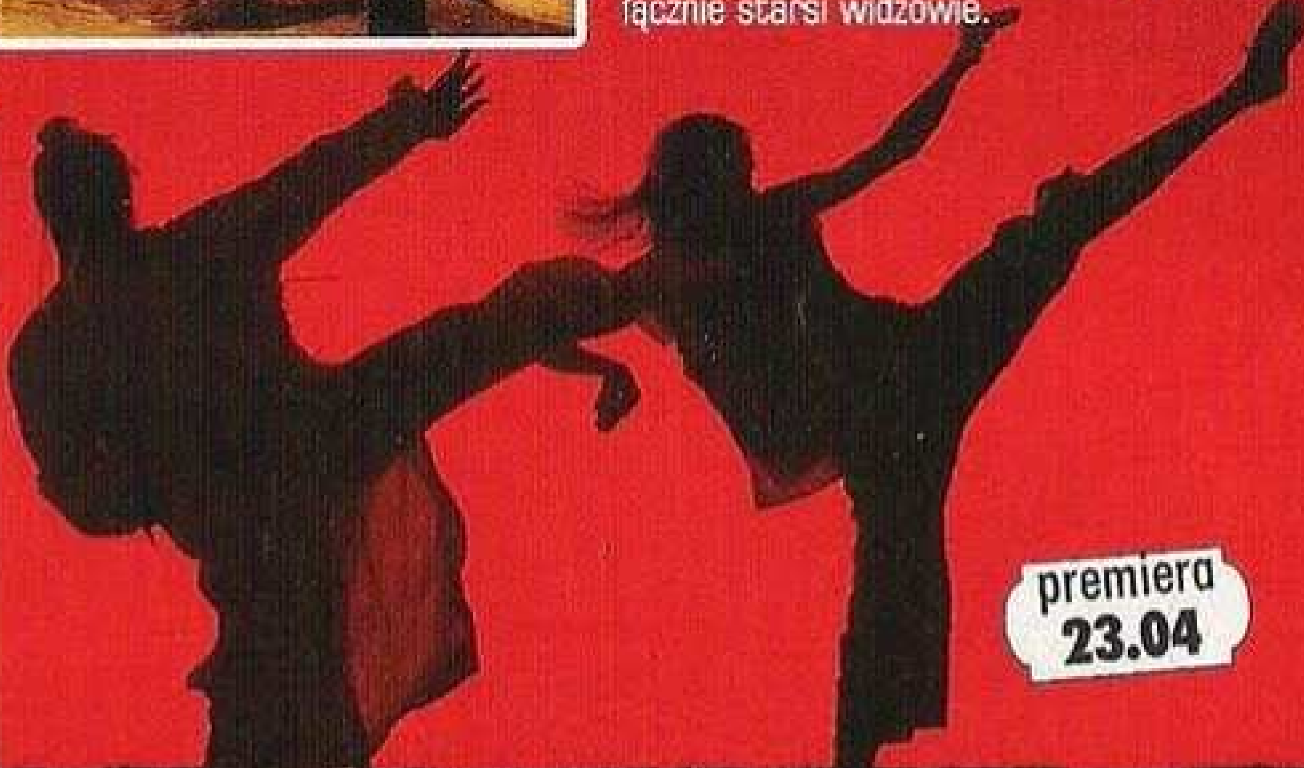
Ostatni film Quentina Tarantino podzielił jego fanów. Malkontenci nie mogli przeboleć, że „Kill Bill: Volume 1" jest równie płytki co Wisła na stokach Baraniej Góry. Z kolei fascynaci zachwycali się genialną ścieżką dźwiękową, czarnym jak smoła humorem i oryginalnym klimatem, stanowiącym bałwochwalczy ukłon w kierunku kultowych obrazów akcji klasy B, C, D i E.

W „Kill Bill: Volume 2" nastrój się nie zmieni. Wciąż będzie krwawo, zaskakująco i prześmiewczo. Wszystko dlatego, że obraz nie jest klasycznym sequelem. Rok temu Quentin dostarczył swej wytwórni film trwający blisko 200 minut. Producenci doszli wówczas do wniosku, że to za długie dzieło, i nakazali podzielić je na dwie części.



Tym samym widz dopiero teraz pozna całość losów Panny Młodej (Uma Thurman), którą w dniu ślubu postrzeliła banda Billa (David Carradine). Posłucha też muzyki napisanej przez Roberta Rodrigueza (reżyser „Desperado") i zobaczy Samuela L. Jacksona w roli organisty. Niestety, ze względu na sporą dawkę brutalności film powinni oglądać wyłącznie starsi widzowie.





Kapownik kinomana

Najlepsi z najlepszych – komiksowy pojedynek najlepszych kierowców według scenariusza napisanego przez Luca Bessona, twórcę serii „Taxi". Premiera: 2 kwietnia.

Być i mieć – fabularyzowany dokument o niewielkiej szkole na francuskiej prowincji. Premiera: 16 kwietnia.

Sekretne okno – Johnny Depp w thrillerze według powieści Stephena Kinga. Uznany pisarz zostaje oskarżony przez szaleńca o plagiat... Premiera: 16 kwietnia.

Złodziej życia – Angelina Jolie gra kobietę-detektywa tropiącego seryjnego mordercę, który przejmuje tożsamość swoich ofiar. Premiera: 30 kwietnia.

© tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dawid „Davvi" Muszyński; Zdjęcia: UIP, Monolith, Warner Bros.

Rzym raz jeszcze

W zeszłym numerze CLICKA!, w temacie numeru, na skutek niecnych machinacji chochlika drukarskiego źle podaliśmy nazwę dystrybutora gry ROME: TOTAL WAR. Jest nim oczywiście firma LEM, a nie Cenega. Za zaistniałą sytuację firmę LEM bardzo przepraszamy!

Brzydzimy się półnagimi babkami!

Kupujemy wasze pisemko prawie od początku i ostatnio oburzyło nas kilka rzeczy. A więc po pierwsze primo, nie możemy znieść widoku tych prawie nagich babek! Jest to niemoralne i nieetyczne. Brzydzimy się tym. Jesteście chyba chorzy (zwłaszcza Frogger i Randall), że dajecie takie fotki w swoim piśmie. Przecież kupują was same przedszkolaki i ministranci (my to wyjątek!), dlatego nie będziemy dłużej znosić roznegliżowanych panienek na łamach CLICKA! Nie zniesiemy tego dłużej, ponieważ... one muszą być całkiem NAGIE! (zapewniamy was, że wasz nakład wzrośnie przynajmniej o 50%). Po następne primo moglibyście, tak jak za starych dobrych czasów, dodawane gry tłumaczyć na nasz ojczysty język.

Michu & Troy

Taaak, kobieta ubrana w rude włosy, długie, złote kolczyki i szpilki jest ubrana zupełnie wystarczająco. Może jakąś ustawę by na ten temat wprowadzić albo co? Chociaż z drugiej strony, jakby człowiek zobaczył na ulicy takiego jednego czy drugiego paszczura, wyhodowanego na chipsach i czekoladzie, to miałby estetyczne mdłości... Więc należałoby powołać specjalną komisję, na czele której stanie wujek Randall, a która będzie wybierać laski, mające prawo chodzić nago i surowo tego zakazywać innym! Jest to jakiś pomysł...

Publikujemy gry w takim stanie, w jakim je dostajemy od polskiego dystrybutora. Tłumaczenie programu przez redakcję jest niemożliwe, bo to kawał ciężkiej, specjalistycznej pracy (i nie chodzi bynajmniej o znajomość języka, lecz zadania programistyczne plus testowanie), a my naprawdę mamy już co robić w życiu...



Gdzie kupić gry?

Mam bardzo ważne (jak dla mnie) pytanie. Czy znacie i czy moglibyście mi podać adres lub namiary jakiegoś sklepu, gdzie można kupić gry komputerowe? Oczywiście nie chodzi mi tu o taki zwyczajny sklep. Czy znacie może adres sklepu, gdzie można kupić gry zagraniczne, niewydane w Polsce? Taką grą jest np. BRITNEY'S DANCE BEAT na PC. Czy znacie może sklep (lub kogoś), gdzie jest ona do nabycia?

Przemek



Pytanie generalnie nie jest głupie, choć facet, który chce grać w BRITNEY'S DANCE BEAT, wydaje mi się nieco... hem, hem, oryginalny. Nie masz przypadkiem na imię Przemysława? Ale wracajmy do meritum. Gier oficjalnie niedostępnych w Polsce można poszukać na e-aukcjach (www.allegro.pl) albo w zachodnich sklepach internetowych. Najbardziej znane to amazon.com i amazon.co.uk, gdzie można kupić po niższych cenach również gry używane (np. w przypadku BDB cena wynosiła około 20 dolców).



Policjanci, złodzieje i politycy

Piszę do was w bardzo ważnej sprawie. Niedawno w moim regionie zaczęli grasować policjanci w poszukiwaniu pirackich nagrań, gier itp. Cała okolica jest zastraszona, bo wszyscy posiadają tu pirackiego Windowsa i inne pirackie programy czy gry. Złapali już paru gości, którzy muszą teraz bulić od 2000 do 50 tys. złotych. Chciałbym zapytać, czy w waszych rejonach jest też taka akcja, bo mnie już szlag trafia. Musiałem wszystko schować i nie pieprzcie mi, żebym kupował oryginalne płyty. Dlaczego? Bo nie mam kasy! W moim powiecie jest prawie największe bezrobocie w kraju i nikt stąd nie będzie kupował Windowsa za 2000 zł. Nikt nie ma kasy. Nie dość, że państwo nakłada na nas jakieś nowe podatki, to jeszcze teraz łapią biednego człowieka po to, by jeszcze bardziej napełnić kieszenie Billa G. i tych pier... polityków. To chore. Napiszcie coś w tej sprawie, niech się wszyscy dowiedzą!

stevol





Problem tkwi w tym, że ty nawet nie chcesz się dowiedzieć, ile kosztuje niekradziony Windows. Bowiem gdybyś zadał sobie trochę trudu i poszperał w e-sklepach, to zobaczyłbyś, że można firmowo zapakowany system kupić za niewiele ponad cztery stówy. A brak pieniędzy nie jest żadnym wytłumaczeniem. To tak jakbyś mówił, że na stacji benzynowej kradniesz benzynę, bo przecież MUSISZ jeździć autem, a w sklepie kradniesz ubrania, bo przecież MUSISZ w czymś chodzić. Posiadanie komputera i oprogramowania nikomu nie jest jeszcze niezbędne do życia, tak jak można żyć bez telewizora, DVD czy konsoli. W końcu 50 lat temu żyła tak cała ludzkość i jakoś nie umierała z rozpaczy.

Druga i zupełnie inna sprawa to politycy i podatki. Faktycznie, polscy politycy (nie wszyscy, ale zdecydowana większość), to banda nieudaczników i złodziei, godni pogardy kryminaliści, których powinno się na wieki wieków zamknąć w więzieniu o ciężkim rygorze. A podatki (te oficjalne i te sprytnie ukryte) w Polsce nie tylko należą do jednych z najwyższych na świecie, ale są rozkradane i marnotrawione właśnie przez polityków.



Komiksyyyyyy!

Komiksy, które się u was pojawiały, były super... Szkoda, że ich już nie ma. Dobrze by było, gdyby ktoś zajął się skutecznym przekonaniem Quaka i Anzelma do tego, żeby znowu zaczęli rysować. Z tego, co widziałam w FANTASY, opowiadania ilustruje nie tylko Quak, więc może się spokojnie zająć przygodami Clickersa. Jednak maskotce CLICKA! przydałaby się zmiana garderoby... A może żeby uatrakcyjnić powrót duetu Gustaw&Cyryl i Clickersa, warto zrobić „crossover" z tymi bohaterami?

Hey

Na początku krótkie wyjaśnienie, co to jest „crossover". Najprościej mówiąc: sytuacja, w której Batman ze Spidermanem zastanawiają się, jak dorwać Larę Croft, która właśnie udała się na planetę Krypton :). Problem tkwi jednak w tym, że komiks w CLICKU! zawsze miał być tylko miłym dodatkiem. Tymczasem nam ostatnio ledwo starcza miejsca na ważne materiały redakcyjne, więc komiks niestety jest zawsze pierwszy do „odstrzału".



Jesteście boscy, dajcie mi...

Waszej wspaniałości nie mogę opisać, jesteście po prostu THE BEST OF THE BEST!!! Wasze recenzje są rewelacyjne, kody SUPER, informacje o sprzęcie świeże, NEWSY interesujące, odpowiedzi wyrozumiałe... Kupuję CLICKA! (to BOSKIE czasopismo) od pierwszego numeru. Od razu wiedziałem, że to pismo w sam raz dla mnie. Kupiłem sobie oddzielną półkę na CLICKA! Wysłałem do was ponad 140 SMS'ów!!! Niestety, nic nie wygrałem... Proszę tylko o jedną przysługę... Wiem, że wysłuchacie mojej prośby, gdyż jesteście EXTRA. Proszę tylko, abyście zrobili mi wspaniały prezent, czyli kupili mi SAGA BALDUR'S GATE: UNIKALNA EDYCJA DVD.

Kolekcja Randalla: „Antoś Bezmózgowiec"

DELTA FORCE 2 z waszej płyty nie chce się zainstalować, bo ciągle wymaga wpisania jakiegoś kodu, który jest na opakowaniu. A na opakowaniu CLICKA! nie było żadnego kodu!!!

Załamany



Kod do gry jest nadrukowany na... płycie CD oraz z tyłu kopertki. Gdybyś nie mógł go odnaleźć, to mamy dla ciebie tipsa: poszukaj rzędu cyferek i literek z napisem „numer seryjny". Ponieważ sprawiasz wrażenie osoby lekko niedorozwiniętej, podpowiemy ci także, iż napis „press any key" znaczy „wciśnij dowolny klawisz", a nie „wciśnij klawisz <any>". Zaszokowany?


'Hej, palancie! Ktoś chciałby z tobą porozmawiać!

Koszty transportu pokrywam ja. Wiem, że wysłuchacie mnie... Byłbym wniebowzięty, gdybym dostał od redakcji tę SAGĘ. Bardzo was proszę. Mój adres to: [W tym miejscu znajdował się dokładny adres, co umocniło mnie w przekonaniu, że autor pisze zupełnie serio – Randall].

Peter

*O, rany sam pokryjesz koszta transportu? Nie no, jak przesyłać, to przesyłać. Wszystkie koszta weźmiemy, oczywiście, na siebie. Jak moglibyśmy nie sprawić miłej niespodzianki tak uroczemu czytelnikowi? W podzięce dla twojego listu i twojej sympatii dla CLICKA!, dorzucimy jeszcze MORROWINDA ze wszystkimi dodatkami. Może być? **



Dużo pytań, mądre odpowiedzi

Droga redakcjo, jesteście rewelacyjni, świetni, najlepsi itd. Gierki, które dajecie wraz ze swoim pismem, są doskonałe (no, może poza HOUSE OF THE DEAD). Mam do was kilka pytań i próśb. Czy moglibyście w następnym numerze (oczywiście, jeśli to jest możliwe) zamieścić na krążku strategię osadzoną w czasach I lub II wojny światowej?

Jeśli chodzi o I wojnę, to niemal na pewno nie, bo takich gier, spełniających nowoczesne wymagania, a jednocześnie dostępnych na „cover" po prostu nie ma.

Kiedy będzie otwarty dział Download na waszej stronie?

Gdy dział internetowy usłyszał, że chcemy mieć Download, prawie dostał zawału. Coś bąkali o przytkanych łączach, milionach szturmujących użytkowników i końcu świata, wreszcie obiecali, że uruchomią, jak tylko się da. Pozostaje cierpliwie czekać... – Frogger

Czy Randall i Frogger ogłosili zawieszenie broni, czy może któryś z nich się poddał? (osobiście zawsze stałem po stronie Randalla, bo ma lepsze teksty!).

Frogger wziął właśnie ślub i Randall uroczyście ogłasza okres ochronny na Żabole. Facet władował się już w wystarczająco wielki kanał, żeby go bezlitośnie dobijać w jego własnym piśmie... [Heh, po prostu przybyła kolejna rzecz, której Randall Froggerowi zazdrości – po intelekcie, urodzie, talencie, władzy oraz innych takich. Była to, jak widać, przysłowiowa ostatnia kropla i biedny człekopodobny zamilkł na dobre... Może zatopił się we własnych, niewesołych myślach – Frogger]



Czy planujecie jakieś zmiany w najbliższym czasie (mam na myśli nowe działy lub coś w tym stylu)?

Nigdy nie wiadomo, co wykluje się w tępej łepetynie... (oj, sorry, okres ochronny, zapomniałem!). Powtarzamy: nigdy nie wiadomo, czy redaktor naczelny nie wpadnie na błyskotliwy pomysł, który wspaniałomyślnie powierzy nam do realizacji.

Kiedy ponowicie kontrakt z Clickersem? Bo cosik ostatnio nie widzę go w waszym piśmie.

Soldier

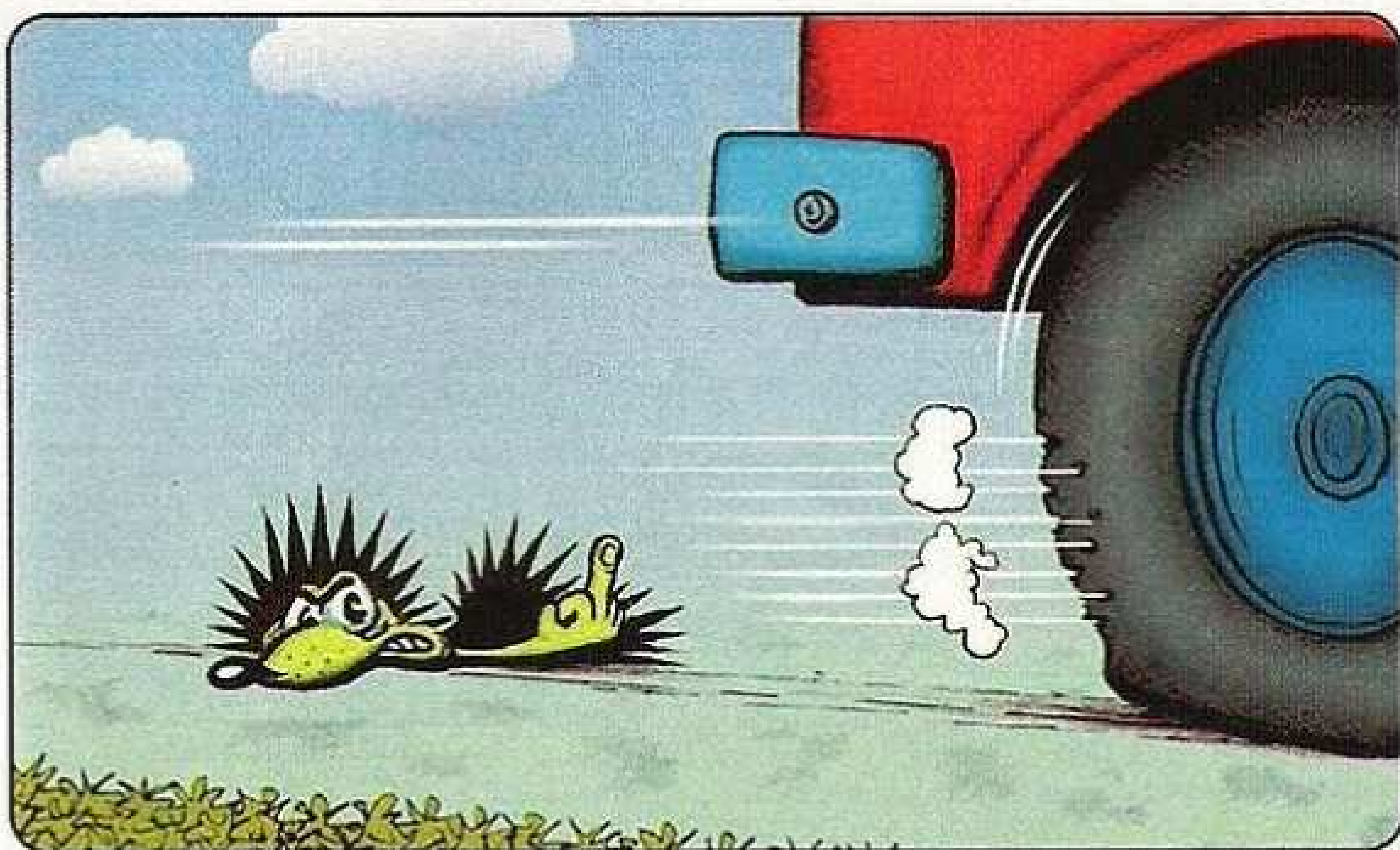
Ponieważ dostaję mnóstwo, mnóstwo i jeszcze raz mnóstwo listów, proszących o powrót Clickersa, więc obiecuję: jeśli tylko Quak zechce go narysować, to komiks pojawi się w następnym numerze. W razie braku miejsca, oddam kawałek działu Listów!

Wiem, że publikujecie tylko listy lizidupów, ale ja mam to w nosie. Mam pomysł na ciekawą reklamę dla waszego pisma. Faza pierwsza: zakładam zespół graczy (ja+2 osoby ode mnie+3 osoby wskazane przez was, które mają Neta). Wy go sponsorujecie (treningi z waszą 3 w Necie + wyjazdy na turnieje). Faza druga – jeżeli dobrze pójdzie i zespół będzie na poziomie, założymy klan ogólnodostępny, a obowiązkową lekturą będzie CLICK!. Dzięki temu, że zespół, który założyłem, będzie już znany (jak wszystko pójdzie dobrze), to osoby, które będą chciały się zapisać, a nie miały kontaktu z CLICKIEM, będą musiały ten kontakt nawiązać. I w ten sposób wzrośnie sprzedaż waszego pisma (poza tym, jak wygramy jakiś turniej, będziecie się mieli czym pochwalić). Faza trzecia to kontynuowanie działalności klanu i uatrakcyjnianie go, np: dodawanie jakiś bajerów na stronie klanu, walki z innymi klanami o miano najlepszego, różne konkursy itp.

Nero

Ja też mam ciekawy pomysł na reklamę. Na przykład dla LOT'u. Jeśli zapewnią mi darmowy przelot na trasach całego świata, to będę zawsze nosił koszulkę z ich firmowym logo. Zawsze będę wszystkich namawiał, żeby latali z LOT'em (nawet jeśli to miałby być lot Warszawa-Kabaty). A jak już stanę się znany, będą mogli wszędzie mówić, że latam ich liniami i przez to wzrośnie im sprzedaż biletów. Faza trzecia to jakieś miłe bajery. Na przykład, żebym obok przelotu miał też zapewniony pobyt w hotelu i dobre jedzonko...

* Hej, ludzie, to ja, Randall! Uwierzyliście choć przez chwilę, że mogłem być taki miły? Z byka żeście spadliście, proszę was?! Otóż, Peter, drogi żebraku, smaruj dupcię wazeliną komuś innemu, bo wujkowie Randall i Frogger tego nie potrzebują. Tylko żeby ci na przyszłość język nie odpadł od wywijania!



Na listy odpowiadają Jacek Piekara i Piotr Moskal

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Chciałbym zainstalować łatkę do DELTA FORCE 2, by sprawdzić, czy działa. Instaler patcha się ciągle wywala. Gry jeszcze nie instalowałem. Pomocy...*

• Aby wgrać łatkę do gry niezainstalowanej na komputerze, musisz mieć drukarkę, ale koniecznie kolorową! Wydrukuj na niej treść łatki, a następnie namocz wydruk w gorącej wodzie z solą i wetrzyj w monitor...

*autentyczny telefon do redakcji



Brakuje ci CLICKÓW???

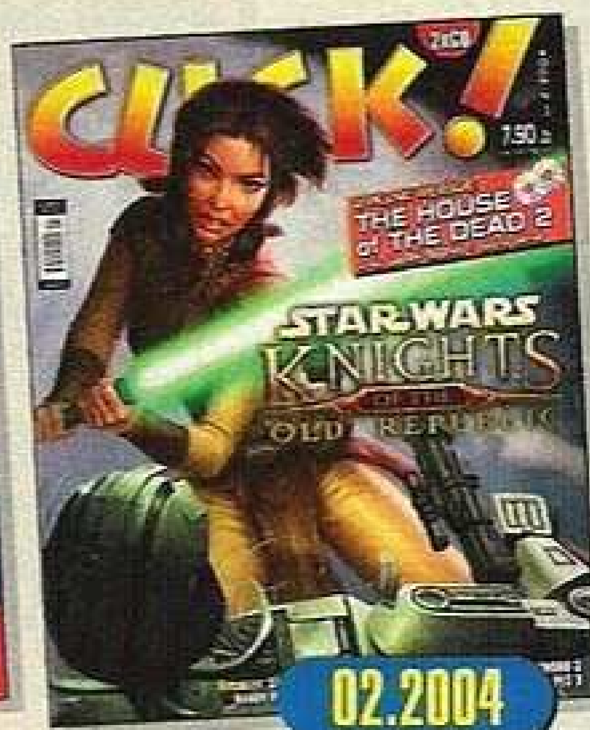
Dostaniesz je za darmo!

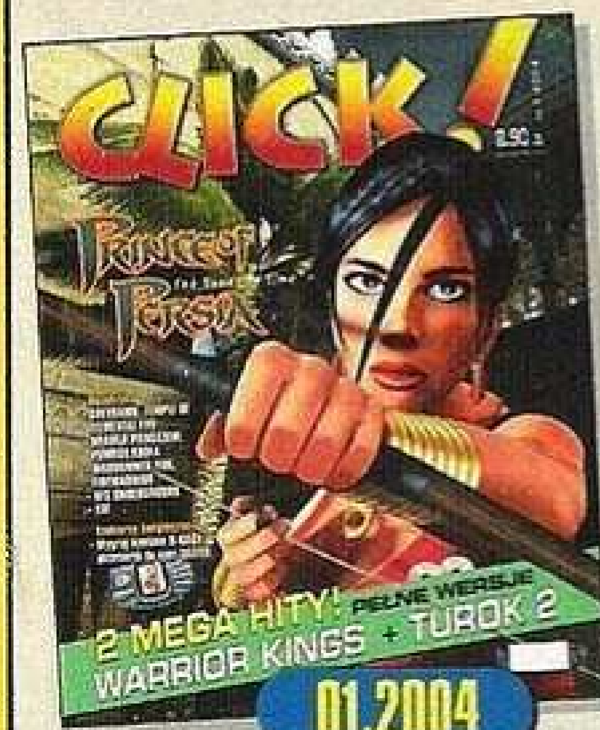
Jeśli brakuje ci któregoś z pokazanych obok numerów CLICKA!, możesz otrzymać go prawie za darmo! Wśród osób, które wyślą pod numer **7164** wiadomość SMS o treści CL.XT.#.#2 wylosujemy 10, które dostaną brakujące egzemplarze. Zamiast # podajcie oznaczenie okładki, np. 02.2004, a w miejsce #2 wpiszcie odpowiedź (tak lub nie) na pytanie:

Czy redakcja CLICKA! ma swoją siedzibę w Warszawie?

Na głosy czekamy do końca kwietnia Koszt wysłania jednej wiadomości SMS wynosi 1.22 zł z VAT. Dane uczestników posłużą wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą przetwarzane ani udostępniane innym firmom.



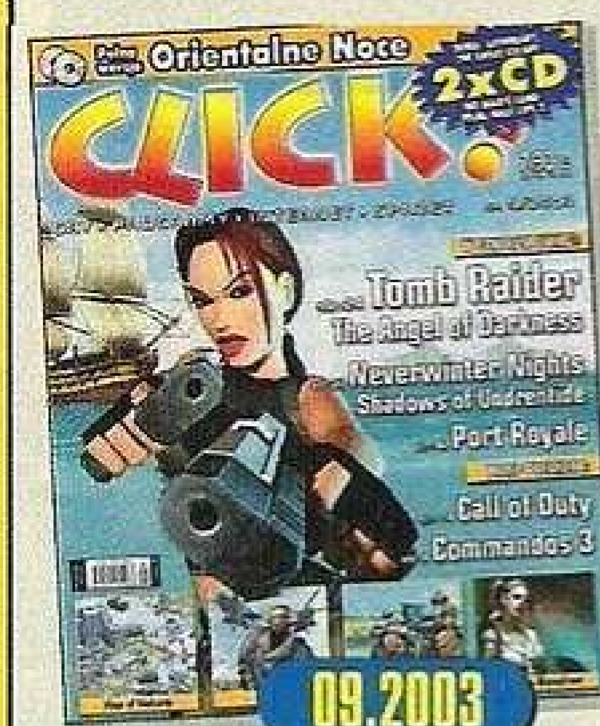




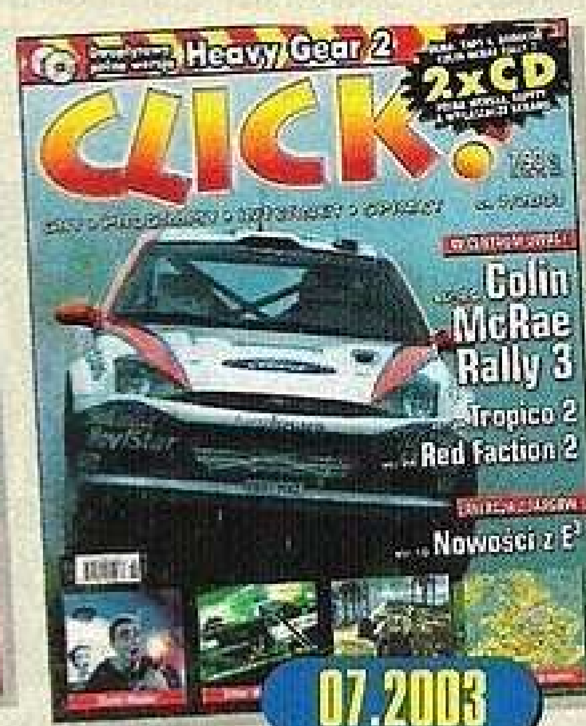






















Rozwiązania konkursów

CLICK 3/04

KONKURS LOGITECH

Zestaw głośników otrzyma Damian Cieślak z Warszawy; kierownicę dostanie Konrad Paluch z Krakowa

KONKURS COLIN MCRAE RALLY 04

Gry Colin dostaną: Łukasz Wilkosz z Nadarzyna, Przemysław Roszyk z Poznania, Beata Barańska ze Świnoujścia, Zofia Tereszczuk z Gdańska, Rafał Drettschneider z Rzeszowa, Edmund Walczak z Poznania, Karol Szereneta z Krakowa, Łukasz Boguszewski z Konstancina Jeziornej, Tymoteusz Pawłowski z Bydgoszczy, Jacek Klimecki z Opoczna, Marcin Rojewski z Warszawy, Marek Jeziorowski ze Świętochłowic, Grzegorz Koryzma z Opola, Jerzy Mróz z Chorzowa, Agnieszka Durau z Bydgoszczy, Marek Oracz z Przysuchej, Krystian Surmacz ze Stargardu Szczecińskiego, Wojciech Łukomski z Międzyrzecza Podlaskiego, Marek Konieczny z Gostynia, Leszek Podżorski z Wisły.

Uwaga: informujemy, iż z powodu przesunięcia daty premiery, gry COLIN 04 zostaną wysłane po 22 kwietnia.

KONKURS FILMOWY

Pen-drive'y dostaną: Adam Głodowski z Chrubieszowa, Marcin Popów z Zawadzkich, Elżbieta Syrowiszka z Tarnowa Opolskiego, Wanda Skwarek z Kamienia Pomorskiego, Robert Kurowski z Warszawy.

Bluzy wylosowali: Bartosz Musiał z Bydgoszczy, Dawid Solak z Wrocławia, Wojciech Wiktorowski z Sawek, Mariusz Kondefer z Wrocławia, Krzysztof Pierściński z Raciborza, Krystian Ficha z Bolszewa, Marek Złakowski z Senpulna Krajeńskiego, Dariusz Pigoń z Koszalina, Grzegorz Wasilewski z Lublina, Jadwiga Wójtowicz z Mielca, Tomasz Kubies z Lewina Brzeskiego, Maria Berlińska z Bochnii, Rafał Grzybowski z Wrocławia, Paweł Wieczorek z Dąbrowy Górniczej, Bartłomiej Zakrzewski z Kowar.

CLICK 1/04

KONKURS XIII

Gry oraz myszki otrzymają: Zdzisław Szyszka z Pionek, Piotr Ryngwelski ze Lwówka Śląskiego, Michał Juszczak z Kobieżyc, Paweł Czernicki z Krakowa, Damian Cieślak z Warszawy

Gratulujemy

CLICK!

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558





Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl